YO TENIA UN JUEGO

Número 5 - Junio / Julio 2013

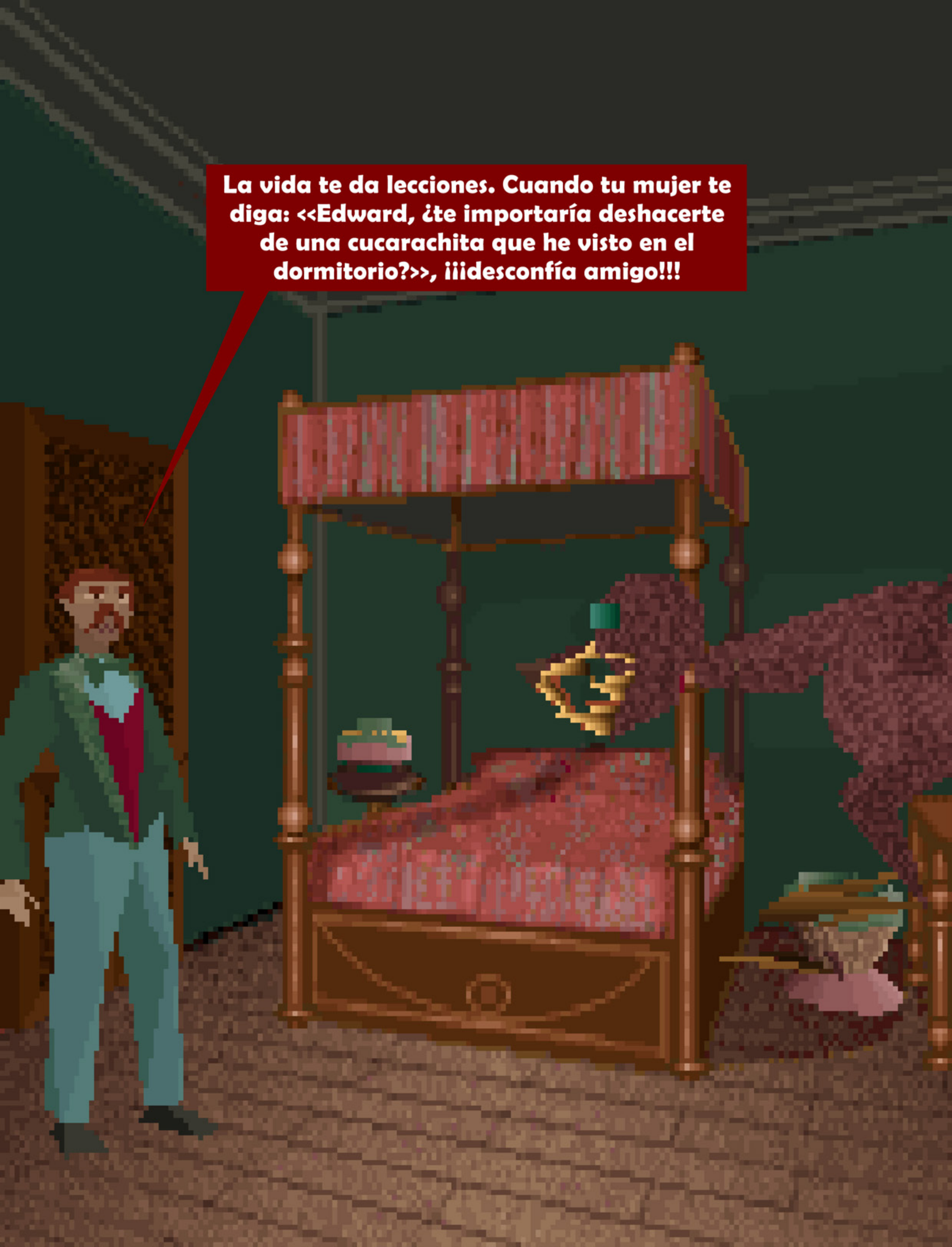
ESPECIAL REMEMBER Juegos Sparrow



REMEMORANDO... Dynamite Headdy, Eye Of The Beholder II, Moonstone, Roland In Time y Spaced Out

REPORTAJE Aventuras Conversacionales **JUEGOS DE HOY** Deus Ex: Human Revolution y God Of War HD

EL ABUELO CEBOLLETA Monkey Island y Tetris **ENTREVISTA** Jon Cortázar (Relevo Videogames) ...


La vida te da lecciones. Cuando tu mujer te diga: <<Edward, ¿te importaría deshacerte de una cucarachita que he visto en el dormitorio?>>, ¡¡¡desconfía amigo!!!

SUMARIO

PLANTILLA

REDACTOR JEFE
El Abuelo Cebolleta

REDACTORES
Jaime Pérez
Sara Sánchez
Sergio Gordillo
Víctor Robledo

DISEÑO / MAQUETACIÓN
Sergio Gordillo

VISÍTANOS

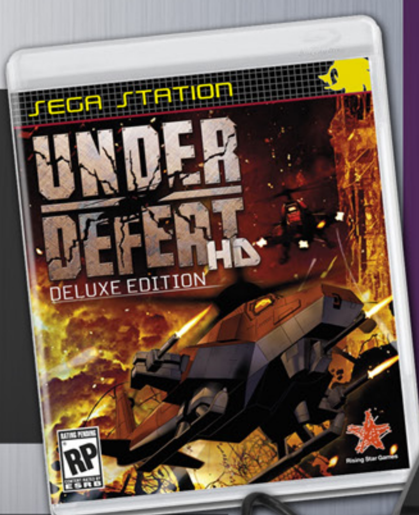
WEB www.yoteniaunjuego.com
FACEBOOK www.facebook.com/yoteniaunjuego
TWITTER www.twitter.com/yoteniaunjuego
FORO www.yoteniaunjuego.foroactivo.com

EDITORIAL

Durante el mes de Junio y como cada año, ha tenido lugar la feria E3. Como era de esperar, se han presentado nuevas consolas por parte de Sony y Microsoft, pero este año el evento ha sido movidito porque la nueva Xbox ha llegado cual malote de instituto intentándose imponer en su primer día de clase.

La nueva máquina de Microsoft se llama Xbox One, cuenta con 8 GB de RAM DDR3, un HD de 500 GB (no extraíble), una gráfica capaz de generar 1,24 teraflops y su precio rondará los 500€. La presentación del nuevo juguete de Microsoft fue un fiasco: intentaron acabar con el mercado de segunda mano mediante un sistema de venta de licencias e incluso se habló de la obligación de contar con una conexión a internet permanente para que Xbox One hiciese sus chequeos cual abuelo en un ambulatorio. Los usuarios quedaron muy descontentos con esta política en la que para colmo se incluía la posibilidad de ser espiado mediante un Kinect permanentemente activo. Esta vez los usuarios han ganado la partida porque Microsoft ha decidido rectificar, y aunque hará falta internet para la primera puesta en marcha, al menos ya sabemos que se podrán seguir comprando juegos de segunda mano y que Kinect se podrá apagar.

Sony ha presentado su consola PS4, con online de pago y sin retrocompatibilidad (como ocurre en Xbox One). PS4 incluye 8 GB de RAM GDDR5, 500 GB de HD (extraíble), una gráfica capaz de generar hasta 1,84 teraflops y su precio... ¡100€ menos que One! Aunque nos hemos enterado de que PS4 llegará a España con Headset incluido, la mejor noticia de todas es que ambas máquinas serán Region Free. A simple vista molan mucho pero yo de momento me bajo del carro... ¿esto no tendría que ser algo tan fácil como introducir el cartucho, digo... el disco y liarse a jugar? Prefiero seguir soñando con una consola que cuente con un catálogo repleto de títulos físicos en 2'5D. ¿No sería una pasada?





Sergio Gordillo


BREAK
7650
POWPOW



REMEMORANDO...

Dynamite Headdy



Acababa de conseguir la primera cinta para estrenar mi walkman: Cabezón-Mix, un casete de remezclas que venía de regalo con la revista Super Juegos y en cuya carátula se mostraba a Dynamite Headdy. Justo cuando empecé a escuchar la cinta llamaron mis tíos a la puerta... venían de visita y sin avisar. El hecho es que durante la comida, mi prima pequeña se coló en mi cuarto: cogió el walkman, sacó la cinta, metió un boli por debajo y desenrolló toda la bobina, se la ató a la muñeca y apareció en el comedor paseando mi Cabezón-Mix por el suelo ¡como si fuese un perrito con su correa! También me rompió una máquina de pinball a los pocos días, pero eso es otra historia.

Headdy es un personaje muy famoso en Treasure Theatre porque ¡puede cambiar de cabeza! Su rival, un malvado gato capaz de transformarse en otros seres, hará lo imposible para deshacerse de él y ganar popularidad. Para colmo, el rey Dark Demon está tirando a la basura a toda aquella marioneta que no sirva para su ejército... ¡Headdy no puede quedarse de brazos cruzados y se pone en marcha hacia el castillo del rey! El juego consta de 30 niveles e incluye un tutorial para aprender a manejar las habilidades de Headdy, algo que será vital para derrotar a todos los enemigos que se crucen en tu camino; además, si encuentras en tu largo viaje a Headcase ¡podrás intercambiar tu cabeza por otra!

PLATAFORMA
Mega Drive
AÑO
1994
DESARROLLO
Treasure
EDITOR
Sega

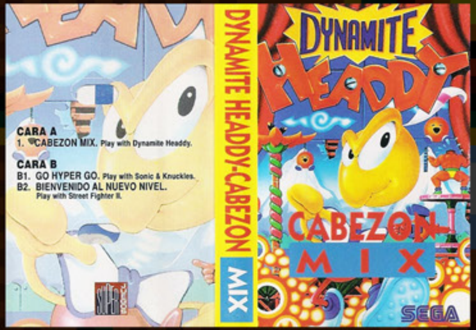


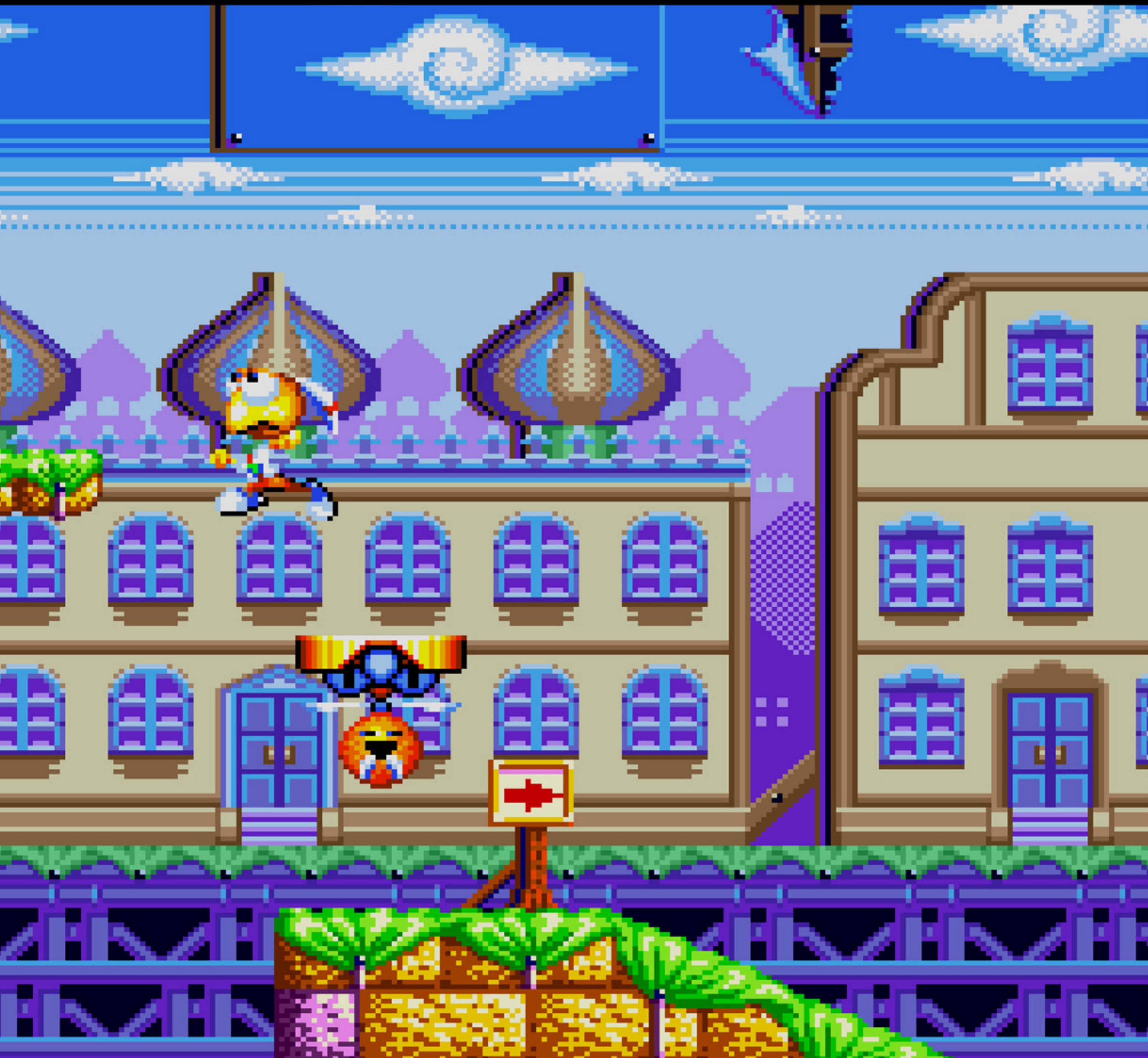
Headcase es un amigo que te proporcionará nuevas habilidades. Cuando te muestre los iconos, observa atentamente si uno de ellos es una letra "B", si es así, ¡lanza rápidamente tu cabeza para morder el icono y acceder a una fase de bonus!



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Con el nº33 de la revista Super Juegos regalaron la cinta de música "Cabezón Mix", y aunque pienso que fue un buen obsequio, nunca entendí el motivo de añadir remezclas en la cinta en vez de la BSO original... ¡pero si es estupenda!
- En el menú principal sitúate en START GAME y realiza ahora esta combinación: C A ← → B. Mantén pulsado el botón START y aparecerá una pantalla de seleción. Elige en nivel del juego al que quieras acceder y vuelve a pulsar START. ¡Voilà, toma truco para elegir fase!





Aunque cada cabeza tiene su propia habilidad, no todas serán útiles, y si eliges mal, ¡lo más probable es que acabes con una vida menos! Lo que más me llamó la atención de Dynamite Headdy fue un nivel en el que el juego se convierte en un Shoot Em' Up, aunque las fases con escenarios moviéndose en 3D también son un puntazo, ¡y esto lo mueve una Mega Drive! Para concluir, doy las gracias a Luis Álvarez por haberme cedido su copia del juego... ¡si he podido rememorarlo ha sido gracias a ti! Por cierto... ¡para vencer a los jefes finales (Keymasters) deberás recordar sus pautas de ataque! - S.G / * 8



Eye Of The Beholder II

¡Es una gran idea que un juego esté hecho a base de laberintos! Eso te obliga a utilizar un cuaderno de cuadros a fin de trazar un mapa para marcar la ubicación de objetos y personajes; así, cuando tus padres asomen la nariz para comprobar si sigues estudiando, podrás afirmar que estás haciendo los deberes con ayuda del ordenador.

La continuación de Eye Of The Beholder también es un juego de rol basado en las reglas de la segunda edición de D&D. El archimago Khelben ha recurrido a tu grupo de aventureros para investigar los extraños sucesos que están ocurriendo en el templo de Darkmoon; además, se da el caso de que Amber (una exploradora que envió hace tres noches) aún no ha dado señales de vida.

En la parte izquierda de la pantalla verás la acción en primera persona, a la derecha los retratos y los nombres de tus aventureros (pudiendo ser importados desde la primera parte del juego), y debajo verás una ventana con mensajes útiles que aparecerán a medida que ocurran ciertos sucesos.

La mecánica de juego consiste en avanzar a través de las distintas mazmorras; en ellas, tendrás que eliminar a todos los enemigos que encuentres, resolver puzles y mejorar de forma progresiva las armas de tus personajes.

PLATAFORMA
MS-Dos
AÑO
1991
DESARROLLO
Westwood
EDITOR
SSI





EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Cuidado con descansar cuando algún personaje esté envenenado porque mientras el resto se cura, éste morirá irremediablemente.
- Consejos para los enfrentamientos: utiliza antes del combate hechizos de protección sobre tus aventureros. Coloca en la retaguardia a tus personajes más débiles o que puedan atacar a distancia con hechizos y/o lanzando objetos. Si te ataca un grupo grande intenta dividirlo cerrando una puerta: ¡quienes no la hayan atravesado no sabrán abrirla! En espacios abiertos no estés parado: ataca y muévete alrededor del enemigo, ¡así estarás fuera de su alcance!
- No permitas que cualquiera se una a tu grupo... ¡algunos personajes te robarán mientras duermes!
- El juego se desarrolla en Los Reinos Olvidados, el mismo mundo en que lo hace la saga Baldur's Gate.



Para cumplir con éxito tu misión es importante que cuentes con un grupo de aventureros lo más equilibrado posible en el que haya al menos un buen guerrero y un experto en magia; tampoco está de más contar con un ladrón experimentado que pueda ayudarte a forzar cerraduras y con un personaje de tipo curativo que tenga la habilidad de sanar al resto. De vez en cuando tendrás que descansar para recuperar energías y ¡no olvides que tus héroes necesitan comer para vivir! ¿Disfrutas con Dungeon Master?, entonces este juego es para ti. - J.P / * 8



Moonstone

Quienes hayáis leído los anteriores números de la revista ya conoceréis a José Manuel, mi amigo (el que tenía un ordenador Amiga). Un día me dijo que le habían prestado un juego aún más sangriento que Barbarian, cosa que por supuesto no creí; pocas veces me he alegrado tanto de equivocarme... Moonstone es otro de los juegos que tuvieron la culpa de que durante unos años la madre de José Manuel (una santa), compartiera mi tutela con mis padres, pero claro... ¿quien podría despegarse de un juego así?

Danu, el espíritu de la luna, ha puesto su atención en nuestro planeta y debido a ello, los dioses están dispuestos a otorgar un gran poder al primer caballero que sea capaz de ofrecer a los druidas una de las cuatro Moonstones del Valle de los Reyes. ¿Quieres intentarlo?, ¡pues ponte el chubasquero porque va a llover sangre! En total seréis cuatro caballeros compitiendo para completar la tarea, pudiendo ser controlados por tus amigos o directamente por el ordenador. El juego consiste en acceder a las diferentes zonas del mapa a fin de encontrar las cuatro llaves que abren el Valle de los Reyes. Para lograr tu objetivo deberás luchar contra los caballeros, monstruos, animales, dragones, plantas carnívoras... Además visitarás ciudades para adquirir un mejor equipo y podrás ganar oro apostando en las tabernas.

PLATAFORMA
Amiga
AÑO
1991
DESARROLLO
Mindscape
EDITOR
Mindscape





EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Cuando te encuentres en Stonehenge haz click en tu fuerza (STR) para obtener una vida extra. ¡Puedes repetir este truco tantas veces como desees!
- Para aumentar tus opciones de salir victorioso nunca dejes de moverte en las batallas y ten en cuenta que cada enemigo es vulnerable a un tipo de ataque.
- No te confíes: a veces el último enemigo tarda unos segundos en aparecer y puede pillarte desprevenido.
- Cada una de las 4 Moonstones está asociada a una fase lunar, así que recuerda: ¡sólo podrás ofrecérselas a los dioses durante las mismas!
- Si mueres tras matar a varios enemigos vuelve a visitar esa localidad porque el juego recuerda cuántos quedaban vivos y no tendrás que empezar de nuevo. ¡Ah!, y no te olvides de saquear los cadáveres tras el combate... ¡traen premio!



El sonido es muy envolvente y complementa a la perfección la experiencia de juego, pero lo que realmente destaca de Moonstone son los chorros de sangre que brotan de tus enemigos (escenas no aptas para aprensivos). ¡El suelo se irá empapando del rojo líquido a medida que avance el combate y podrás hacer decapitaciones! Se trata de un juego difícil en el que morirás de mil maneras: empalado, enterrado, ahorcado, abrasado, decapitado, devorado, aplastado... ¡pero ya verás como merece la pena disfrutar de todas esas salvajes animaciones! - J.P / * 9'5



Roland In Time

No pude jugar a Roland In Time en color hasta que compré un modulador para ver el Amstrad en la TV; siempre lo usaba en el monitor de fósforo verde ¡y ni siquiera así dejaba de jugarlo una y otra vez!

También es cierto que nunca llegaba demasiado lejos debido a su elevada dificultad, pero he de reconocer que este programa (sin ser tampoco nada del otro mundo) me hipnotizaba. Era el complemento perfecto para mis partidas al Manic Miner, ya que Roland In Time bebe claramente de éste al igual que de su secuela directa: Jet Set Willy.

El objetivo del protagonista es recoger una serie de cristales desperdigados en un total de 52 pantallas que representan varias épocas en el tiempo, tanto pasadas como futuras.

Para ir de una época a otra, Roland deberá usar el teléfono especial que hay dentro de la cabina, éste le permitirá viajar en el tiempo y proseguir así con su cometido (vamos, que Matrix no inventó nada nuevo). Nuestro amigo tan solo cuenta con la capacidad de saltar, así que habrá que calcular muy bien cada movimiento ya que estás ante el típico juego en el que todo mata. ¡Recuerda que debes medir tus saltos “al pixel” para sobrevivir!

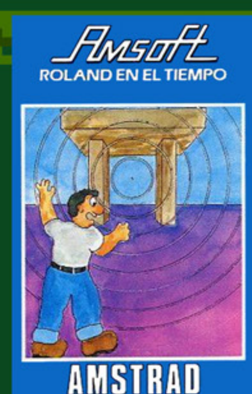
PLATAFORMA
Amstrad CPC
AÑO
1986
DESARROLLO
Gem Software
EDITOR
Amsoft





EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- El juego es un guiño a una serie británica llamada Doctor Who, de hecho, la música del principio es la misma que la de la introducción de la serie.
- Algunos opinan que Roland In Time es el mejor clon de Jet Set Willy, ya que adopta la misma estructura en cuanto a la nomenclatura, avance de pantallas, recolección de objetos... ¡hasta los pitidos que suenan cuando Roland salta son iguales.
- En España el juego se lanzó con una portada diferente y se tradujo su título como Roland En El Tiempo.





Gráficamente es un juego que luce de forma muy colorista y aunque no sea un alarde técnico, cumple a la perfección la premisa de entretener al usuario. Mención especial merece la música que suena a lo largo del juego, porque a pesar de ser bastante repetitiva, no llega a resultar machacona (a mí al menos se me quedó grabada con un gran cariño)

En definitiva: Roland In Time es un desconocido videojuego de plataformas al que realmente merece la pena dar una oportunidad. - V.R / * 7



Spaced Out

Llegué a casa después del colegio y al rato mi tío me llamó por teléfono... me comentó que iba a mudarse de piso y que tenía que tirar algunas cosas, pero lo que no esperaba es que me preguntase «¿quieres quedarte mi Spectrum?». Siempre que iba a su casa pasaba el día viendo cómo jugaba, así que... ¿cómo iba yo a rechazar aquel ordenador? Al día siguiente fui a recogerlo, pero cuando entré en su cuarto vi que en el lugar donde estaba el Spectrum ahora había un florero. ¡Sí señores!, mi abuela había tirado a la basura el ordenador para sustituirlo por un horrible florero. Hace un tiempo cumplí el sueño de tener mi propio Spectrum, y gracias a Luismi, amigo y seguidor de la revista, pude descrubrir este gran juego del que ahora os hablaré.

En Spaced Out manejarás a un cowboy espacial cuya misión es llegar a la base enemiga para atacarla desde el interior. Cuando comience el juego estarás situado en la esquina inferior izquierda del tablero y lo primero que harás será lanzar tu dado "virtual" para obtener tus dos primeros números. De este modo, en cada turno tendrás que ir trazando tu propia ruta para llegar a la base situada en la esquina superior derecha. Para mover a tu cowboy deberás elegir uno de los números, seleccionar una dirección y pulsar el botón central para ejecutar la acción (realiza este mismo paso con el segundo número). Cuando el turno concluya itus enemigos

PLATAFORMA
ZX Spectrum
AÑO
1987
DESARROLLO
Firebird
EDITOR
Firebird



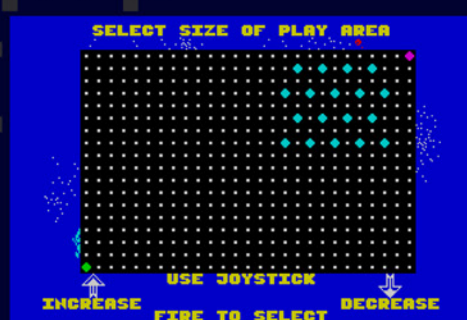
Si te cortan el paso cerca de la base enemiga intenta recular y eliminar varios enemigos antes de regresar. Ten en cuenta que si debajo de la base o a su izquierda hay algún enemigo, ¡no podrás acceder a ella hasta que se aparten o los liquides!





EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- La dificultad de Spaced Out se mide en función del tamaño del área de juego que escojas. Sea cual sea tu elección, seguirás contando con un total de 20 turnos para conquistar la base enemiga, por eso será más difícil llegar hasta ella en un área demasiado grande.
- Puede que en ocasiones estés rodeado de enemigos y no puedas avanzar; en ese caso será mejor que retrocedas para evitar quedar atrapado. ¡Intenta siempre anticiparte a tu rival y no tener prisa por llegar a su base precipitadamente!





saldrán de su base para evitar que completes tu misión! Tomarán posiciones estratégicas, así que tendrás que acabar con algunos para seguir avanzando con mayor facilidad: si al lanzar el dado algún número coincide con la distancia exacta a la que está situado uno de tus enemigos ¡podrás eliminarlo! Dispones de un tiempo máximo de 60 segundos para realizar tus movimientos e incluso podrás pasar de turno cuando te encuentres acorralado. Recuerda que en Spaced Out cada mala acción equivaldrá a puntos de "penalty" y si superas el "handicap"... ¡habrás perdido la partida! - S.G / * 8




¡Venga rufián!... ¡suelta todos los CD-Mix y cartuchos de 32 en 1 que lleves encima! ¡No pienso repetírtelo dos veces!
¡Oiga!, ¿pero qué está haciendo? ¡Suélteme!, no tengo ningún CD-Mix ¡se lo juro!... ¡y el último cartucho de 32 en 1 me lo robó LeChuck!



ESPECIAL REMEMBER: JUEGOS SPARROW

Obligado a ser un pirata



¿Quién no recuerda los catálogos de Centro Mail?, yo todavía conservo muchos y siempre que los vuelvo a leer hago una parada en el nº14 (lanzado en Noviembre del año 1998) para recordar todo lo que me pasó. En esa época los shooters todavía aparecían en la sección de juegos arcade del catálogo, y echando un vistazo a esas páginas, vi que The Ultimate Doom había bajado de precio a sólo 2.990 pesetas.

Aluciné... quedé absorto mirando aquel catálogo unos minutos mientras una voz interior me decía: «Sergio, estás deseando tener ese juego, ¿a qué esperas para comprarlo... a que se hayan vendido todos?». Ese nuevo precio estaba tan ajustado que pensé que cuando llamase me iban a decir que se habían agotado todas las unidades. En fin... cosas de niños.



Cuando salí del trance cogí el teléfono y marqué el número de Centro Mail, descolgó un empleado al que consideré un héroe y le dí las gracias por haber bajado de precio aquel juego (ya ves tú... como si él hubiese decidido nada). Cuando estaba haciendo el pedido me preguntó por el código postal y como no me lo sabía, le pedí que esperase un momento... acudí a un vecino a preguntárselo y regresé a casa rápido como una bala pero aquel hombre ya había colgado.



Llamé de nuevo para completar el pedido y al darle por fin todos los datos, me indicó que el envío del paquete tenía un coste. Yo no podía asumir el gasto, así que sin perder la esperanza le dije que luego volvería a llamar. Hablé con mi abuela por teléfono y tras contarle el problema, dijo que ella me costearía los gastos de envío. Pensé que a la tercera sería la vencida, así que convencido de que esta vez todo saldría bien, volví a llamar. Tras hacer el pedido, el hombre me dijo que ese juego era para adultos y que necesitaba hablar con mis padres para que me autorizasen a comprarlo; ellos estaban trabajando, así que intenté poner la voz de mi padre... aquello no coló. A las pocas semanas, un amigo del colegio al que le habían regalado el juego me lo copió: yo quise ser legal ¡pero no me dejaron! - S.G

Las claves del PC Fútbol

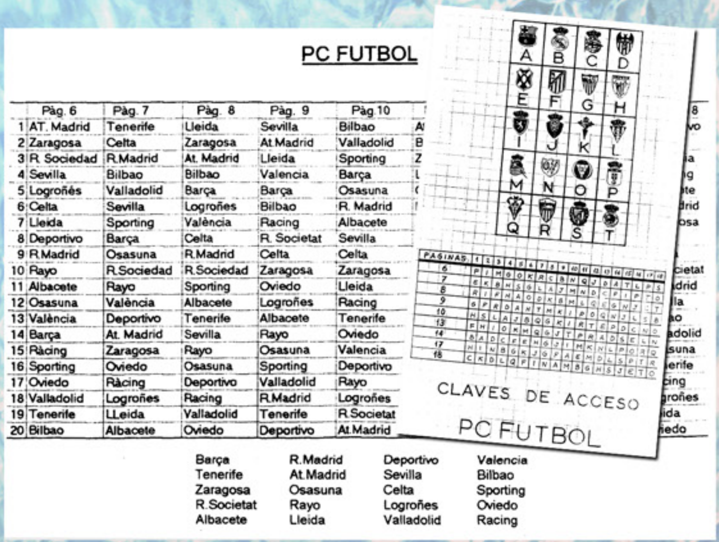
PC Fútbol de Dinamic Multimedia es ya considerado todo un clásico del género futbolero y por suerte, pude comprarlo original en cuanto salió a la venta. El juego se podía adquirir en quioscos a un precio asequible y el producto final me fascinaba. Creo que la única vez que me he enganchado al denominado deporte rey fue cuando jugaba a la saga PC Fútbol... es más, me gustó tanto que compré hasta la versión 5.0



Esta vez me centraré en el primero de todos: fuimos en clase varios los que compramos el juego a la vez y cada día intercambiábamos opiniones, hablábamos sobre las alineaciones, fichajes, nuestras experiencias y también acerca de los pros y los contras del juego.



Uno de los contras en el que todos coincidíamos era precisamente el engorroso sistema anticopia del juego: se trataba de introducir unas claves teniendo a mano el manual de instrucciones (que más bien parecía una revista)... había que buscar la página indicada por el juego e intentar deducir un escudo rojo bajo un fondo negro. Este sistema era lioso incluso usando la tira de celofán rojo que venía con el juego (según parece, permitía ver mejor los dibujos). Lo peor era que cada vez que volvías a ejecutar el PC Fútbol, había que recurrir de nuevo al maldito ritual de las claves; por este motivo, mi padre se curró una tabla en un papel forrado con todos los códigos ya desencriptados del manual... ¡todo quedó reducido a una cartulina tamaño DIN-A6 que permitía una búsqueda rápida y eficaz!



PC FUTBOL

	Pàg. 6	Pàg. 7	Pàg. 8	Pàg. 9	Pàg.10
1	AT. Madrid	Tenerife	Lleida	Sevilla	Bilbao
2	Zaragosa	Celta	Zaragosa	At.Madrid	Valladolid
3	R. Sociedad	R.Madrid	At. Madrid	Lleida	Sporting
4	Sevilla	Bilbao	Bilbao	Valencia	Barça
5	Logroñés	Valladolid	Barça	Barça	Osasuna
6	Celta	Sevilla	Logroñes	Bilbao	R. Madrid
7	Lleida	Sporting	València	Racing	Albacete
8	Deportivo	Barça	Celta	R. Societat	Sevilla
9	R.Madrid	Osasuna	R.Madrid	Celta	Celta
10	Rayo	R.Sociedad	R.Sociedad	Zaragosa	Zaragosa
11	Albacete	Rayo	Sporting	Oviedo	Lleida
12	Osasuna	València	Albacete	Logroñes	Racing
13	València	Deportivo	Tenerife	Albacete	Tenerife
14	Barça	At. Madrid	Sevilla	Rayo	Oviedo
15	Ràcing	Zaragosa	Rayo	Osasuna	Valencia
16	Sporting	Oviedo	Osasuna	Sporting	Deportivo
17	Oviedo	Ràcing	Deportivo	Valladolid	Rayo
18	Valladolid	Logroñes	Racing	R.Madrid	Logroñes
19	Tenerife	LLeida	Valladolid	Tenerife	R.Societat
20	Bilbao	Albacete	Oviedo	Deportivo	At.Madrid

Barça	R.Madrid	Deportivo	Valencia
Tenerife	At.Madrid	Sevilla	Bilbao
Zaragosa	Osasuna	Celta	Sporting
R.Societat	Rayo	Logroñes	Oviedo
Albacete	Lleida	Valladolid	Racing

Mi hermano y yo decidimos compartir nuestra tabla de claves con los amigos del colegio ¡pero alucinamos con algo que nos ocurrió un año después!: unos amigos nos copiaron el típico CD-Mix que incluía multitud de juegos, entre ellos, el PC Fútbol; al abrir la carpeta del juego nos quedamos perplejos al ver que la tabla de códigos que mi padre nos hizo, había llegado desde alguien que decidió escanearla hasta la persona que creó aquel recopilatorio. Sin querer, se había formado una cadena de difusión de claves en una época en la que Internet era todavía algo por descubrir. - V.R

Control de calidad

La economía de un chaval de 10 años no daba para demasiados lujos, ¿verdad? Todos hemos sentido esa mezcla de deseo e impotencia al contemplar las novedades que presentaban cada mes las revistas de videojuegos, y siendo realistas... era imposible conseguir todos los títulos anunciados. La mayoría de las veces la solución consistía simplemente en ponerte de acuerdo con tus amigos del colegio, indagar sobre los juegos que compraría cada uno e intercambiarlos cuando los terminabas o sencillamente te aburrías de ellos. ¿No has hecho nunca alguna locura para conseguir un juego?



Mis amigos y yo llegamos a una solución sofisticada: acudíamos a unos grandes almacenes a comprar un juego que posteriormente copiábamos a una cinta virgen; a continuación pegábamos un trozo de celo en una de las lengüetas superiores de la cinta original (de manera que se pudiera grabar); por último, había que introducir esa cinta en la pletina y con el botón PAUSE apretado pulsábamos REC + PLAY y a continuación el botón de STOP.



Esta sencilla operación no dejaba muestras audibles de desperfectos en la grabación, pero era más que suficiente para que el quisquilloso Spectrum nos obsequiase con su clásico "R Tape Loading Error" al intentar cargar la cinta. Lo siguiente ya te lo puedes imaginar: viaje de vuelta a la tienda y a cambiar el juego. Por supuesto, los vendedores solían realizar el canje por otro igual, pero tras dos o tres cambios, hasta el vendedor más desconfiado terminaba convencido de que se trataba de una remesa defectuosa y nos daba como opciones escoger un juego diferente o devolvernos el dinero. Nosotros con cara de fingida decepción, siempre respondíamos que aunque teníamos muchas ganas de ese juego en particular, aceptaríamos llevarnos otro distinto. No recuerdo cuántas veces repetimos la operación, pero lo que no olvidaré es la sensación de culpabilidad que tuvimos años más tarde cuando aquellos grandes almacenes tuvieron que cerrar todos los locales que tenían en la ciudad... ¡éramos jóvenes e inocentes! - J.P



Grabación fallida de CD-Mix

Las disqueteras tenían los días contados porque durante los años 90 se habían puesto de moda los CD's. Mis padres comenzaban a recibir cursos y programas en este nuevo formato y además, la mayor parte de los juegos que a mí me gustaban no tenían distribución en España. ¡Necesitábamos una grabadora como el comer!



Wacky Wheels

Nunca sabremos las identidades de aquellas personas que realizaron los famosos CD-Mix, pero reconozco que gracias a ellos pude conocer muchísimos juegos de MS-Dos que compraría años más tarde gracias a webs como eBay. Cuento esto porque un compañero del trabajo le regaló a mi padre 17 CD's repletos de juegos completos, y como yo adoraba todo cuanto lanzaba la compañía Apogee, al rebuscar en esos CD-Mix ¡localicé todos sus juegos! A España llegaron pocos títulos, pero gracias a la labor de unos piratas anónimos pude conocer todo el catálogo de la que será por siempre mi empresa de videojuegos favorita. En fin, como estaba deseando usar la grabadora de CD's me propuse crear mi propio CD-Mix... en él, quería incluir únicamente los juegos de Apogee para darlos a conocer entre mis amigos, ¡pero aquello no salió como esperaba!



Super Boppin'

Junto a la grabadora se incluía un disco virgen de la marca Memorex y un programa para hacer las copias. El problema llegó cuando introduje el CD para grabar los datos porque por alguna extraña razón, recuerdo que pensé: «si los discos hay que ponerlos con la marca del fabricante mirando hacia arriba para que los lea bien el ordenador, para grabarlos habrá que ponerlos con el logo mirando hacia abajo».



Paganitzu

Cuando puse a grabar el disco empezó a sonar algo extraño en el interior de la unidad y por más que pulsaba el botón para extraer el CD, aquello no funcionaba... ¡incluso acabé moldeando un alambre que metí por un agujero que tenía la grabadora para forzar la apertura de la bandeja del disco! Finalmente todo se solucionó reiniciando el equipo; bueno, casi todo, porque cuando conseguí abrir la bandeja, el alambre se coló en el interior de la unidad. ¡Adiós a mi CD-Mix! - S.G

Quien tiene doble pletina tiene el poder

Grabar juegos de cinta en los años 80 fue toda una aventura, pero al menos nos ayudó a desarrollar la imaginación y agudizar nuestro ingenio... ¿no te lo crees?, pues estas son algunas de las estrategias que utilizamos mis amigos y yo para intentar copiarnos el videojuego Renegade de Spectrum.



En una ocasión decidí probar a unir mediante un cable la salida de audio (EAR) de mi magnetofón con la entrada de micrófono del de mi amigo Alejandro. ¿El problema?, ¡que no teníamos cable!... para solucionar esto cogimos los auriculares de nuestros walkmans, cortamos el minijack de uno y los cascos de ambos, pelamos los cables y los enlazamos para obtener uno nuevo con una clavija minijack en cada extremo. El resultado fue que nos quedamos sin auriculares y para colmo los juegos se grababan con un ruido de fondo digno de la Segunda Guerra Mundial.



Tal fracaso nos llevó a un par de soluciones más simples y baratas pero igual de infructuosas: ¿por qué no juntar ambos magnetofones cual panes de un sandwich y poner uno a reproducir y otro a grabar? o ¿por qué no enchufar un micrófono a uno y pegarlo al altavoz del otro? Como absolutamente nada de lo que probábamos funcionaba, pensamos que nuestra mera presencia en la sala podría estar produciendo ruidos que alterasen la grabación... por ese motivo, decidimos dejar ambos magnetofones en una habitación y prohibir a nuestros familiares que entrasen hasta que los pitidos del juego cesaran. ¿Resultado?... negativo. Aún así, no hubo nada comparable a lo que intentó un conocido (cuyo nombre omitiré en beneficio de su imagen social): ¡acercó el magnetofón grabador al teléfono mientras que al otro lado de la línea su amigo reproducía el casete del juego!... el invento como es obvio, no funcionó.



Después llegarían los PC's y MS-Dos, tiempos en los que nos sentíamos unos verdaderos magos gracias a la línea de comandos, comprimiendo juegos en disquetes con el ARJ, Pkunzip o Lharc, cortando y uniendo ficheros con el programa Hacha... ¡qué grandes recuerdos! - J.P

Orgulloso de ser un chico clónico



Muchos me demonizaron en su momento: argumentaban que poseer una consola Nintendo (NES) no oficial con multitud de juegos integrados en memoria te hacía inferior a ojos de todos aquellos que tenían su flamante consola original sin ningún juego incluido. Años después ocurrió lo mismo con las zapatillas y sus cámaras de aire.

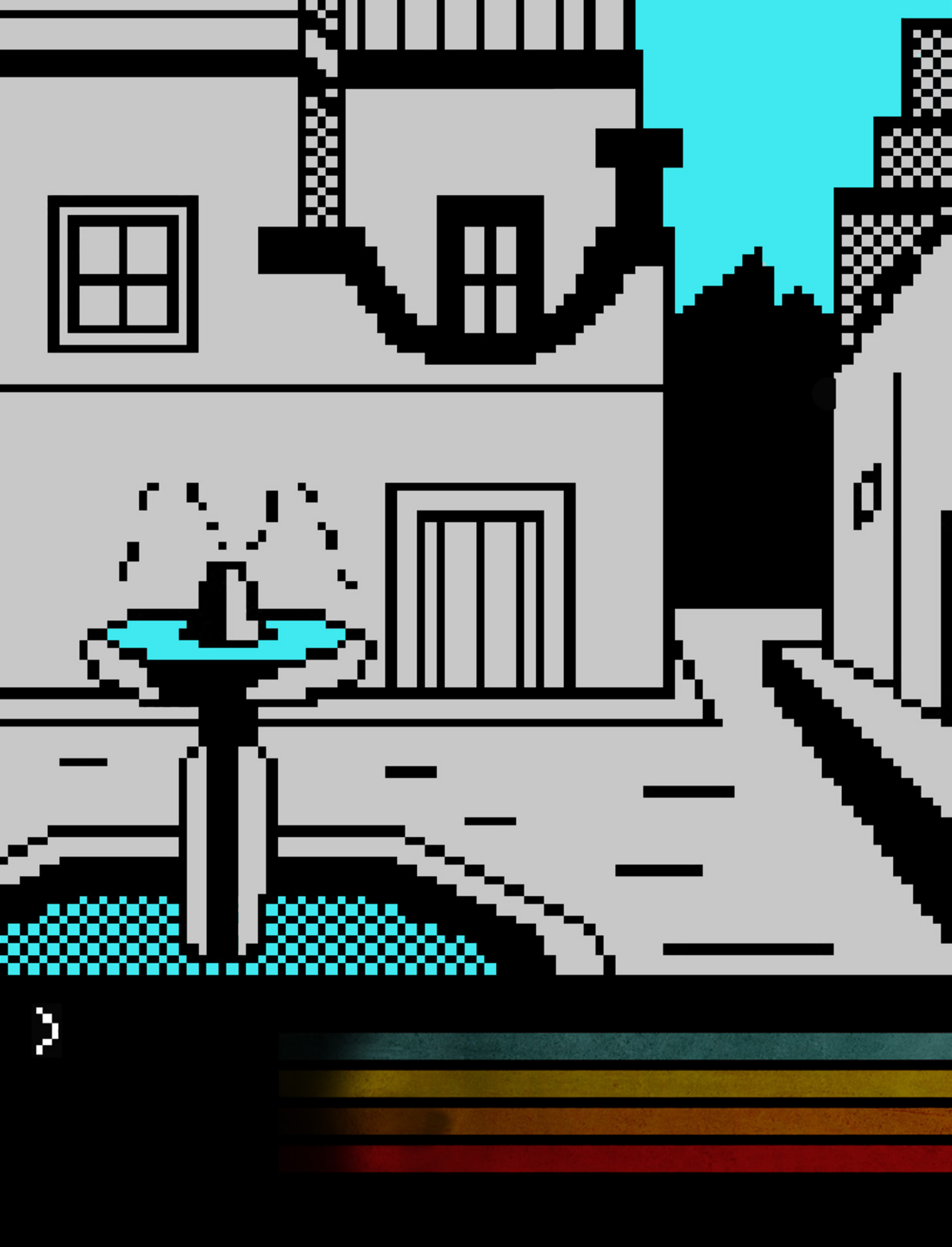
Sinceramente, nunca lo entendí... en mi consola clónica llamada Creation (según ponía en la caja) venían 90 juegos en memoria, y a diferencia de otras clónicas, muy pocos títulos estaban repetidos. Curiosamente, mientras que los demás tenían 4~5 juegos originales conseguidos con cuenta-gotas, mi colección ascendía a 80 títulos y otros 10 más en forma de versión hackeada.



Al comprar la consola tuve de un solo tirón: Super Mario Bros, Road Fighter, Ice Climber, Excite Bike, Donkey Kong, Donkey Kong Jr... he citado algunos clásicos, ¡pero es que además pude probar multitud de juegos poco conocidos que eran estupendos! También es verdad que algunos de los títulos incluidos eran algo malotes, ¡pero ahí estaban! (y sin haber supuesto un riesgo monetario). ¡Y qué extraño!, todos querían venir a mi casa para jugar con la consola pirata. Por mucho que quisieran dar a entender que la suya era mejor (tenían que justificar de alguna forma su compra), lo cierto es que interiormente se morían de ganas de tener un catálogo con 90 juegos en memoria a su entera disposición.



Esto no me sucedió sólo con la NES, pues casi de forma simultánea a la adquisición de mi querida clónica, llegó la muerte de la Atari VCS original (el modelo de seis palancas); la sustituta fue ni más ni menos que una Atari Jr. clónica con un total de 192 juegos en memoria ¡y ninguno repetido!, ¡ahora podría jugar a multitud de títulos nuevos! Me importó un pimiento que insistieran en decirme aquello de «tu consola no es original», pues gracias a esta clónica pude conocer gran parte del catálogo de Atari. Hoy en día valoro mucho las versiones originales, pero nunca podré olvidar aquellas consolas pirata que me hicieron disfrutar tanto. ¡Estoy orgulloso de ser un chico clónico! - V.R





REPORTAJE:

AVENTURAS CONVERSACIONALES

Para disfrutar a tope con un arcade, a veces basta con disparar a cualquier cosa que se mueva, pero si te abandonan delante de un pantallazo negro lleno de texto y el único movimiento que percibes es el constante parpadeo del cursor, cuesta creer que el juego pueda llegar a ser mínimamente divertido. Lo primero que me gustaría hacer es contestar a esa pregunta que todavía alguno se estará haciendo...

¿QUÉ ES UNA AVENTURA CONVERSACIONAL?

Digamos que se trata de un género en el que el juego te presenta un texto en pantalla, en él se describen tanto el lugar como la situación en la que te encuentras. Lo que debes hacer es teclear órdenes que indiquen al programa lo que quieres hacer. Aquí no vale escribir por escribir: para que la orden se lleve a cabo debe estar bien escrita y que a su vez, forme parte del léxico del juego.

Durante un tiempo hubo cierta rivalidad entre aventura conversacional y gráfico-conversacional; esta última mostraba gráficos en forma de pantallas estáticas, algo que no fue del agrado de algunos puristas del género.

Mientras que algunos opinaban que los gráficos eran complementarios al texto por esconder pistas y procurar cierto grado de ayuda visual, otros pensaban que los gráficos sobraban porque ocupaban una gran porción de memoria que bien podría haber sido usada para alargar el juego.

En fin... como no quiero entrar en polémicas, me referiré a todos estos títulos indistintamente como aventuras. Lo que debes tener claro antes de seguir leyendo es que estamos hablando de juegos que antecedieron a las aventuras gráficas de compañías como LucasArts o Sierra.





Arquímedes XXI (MSX)



La Aventura Original (Amiga)

¿ES DIVERTIDO JUGAR FRENTE A UN TEXTO?

Pues sí señores, es divertido y mucho... además se trata de un género que permite que hasta el ordenador más modesto pueda hacernos vivir una increíble experiencia. Regresad con la mente 25 ó 30 años atrás...

La memoria, colores o velocidad de los ordenadores limitaban mucho a los programadores de videojuegos, de manera que la imaginación del jugador debía completar lo que unos gráficos muy sencillos nos mostraban en pantalla. De esta forma ocurrieron milagros como que dos líneas gordas y un cuadrado convirtiesen a Pong en una experiencia en la que el jugador se sentía como en la final de un Open de tenis.

La aventura, al carecer de gráficos (sobre todo en sus inicios) y mostrar como mucho algunas ilustraciones sin movimiento, lleva esta filosofía al extremo: es el propio jugador quien debe poner toda la carga imaginaria para que en su mente se desarrolle la aventura.

La ventaja de este modelo de juego es que cada uno vivimos la historia a nuestra manera: el héroe era el que más nos gustaba, la princesa era la más bella y las vivencias sucedían en la imaginación tal y como tú las concebías. Una aventura puede ser tan buena como la capacidad de soñar de quien la vive.

A estas alturas ya deberías tener claro que si eres un hacha del joystick, puede que lo tuyo no sean las aventuras... aquí se dejan a un lado los reflejos y prima el uso tanto de la lógica como de la inventiva.

Es más, opino que a una aventura se juega incluso después de haber apagado el ordenador: a veces, cuando te quedas estancado, la solución del puzle te viene repentinamente a la mente mientras estás paseando, viendo la televisión o haciendo cualquier otra cosa; además, suele ser productivo pensar en el juego cuando no lo tienes delante.



La Guerra De Las Vajillas (Spectrum)

PRIMEROS PASOS

Supongamos que estás sentado frente a tu primera aventura, tienes un refresco al lado y también algo para picar... comienzas a mirar de soslayo a ese intrigante cursor que no deja de parpadear y llega la inevitable pregunta: «¿ahora qué hay que hacer?».

Para empezar debes recordar una serie de órdenes que suelen ser comunes en casi todas las aventuras; apréndetelas bien porque son imprescindibles para sobrevivir... ¡aquí tienes el kit de supervivencia para el aventurero novato!

NORTE, SUR, ESTE, OESTE, SUBIR, BAJAR: ¡Nunca terminarás una aventura si no sabes cómo desplazarte! Te avisé antes... olvida el joystick porque hasta para moverte tendrás que escribir. Casi todas las aventuras admiten las abreviaturas de los puntos cardinales, por tanto, podrás moverte usando N, S, E, O. Recuerda que en ocasiones deberás combinar varias direciones, por ejemplo "NE" para noreste, "SO" para suroeste...

MIRAR: Este comando te permite observar cosas que tengas alrededor pero también tiene una segunda utilidad... si has escrito muchas órdenes, puede que la descripción de la localización en la que te encuentras se pierda por la parte superior de la pantalla pero ¡gracias a este comando volverá a aparecer! En algunas aventuras también es posible mostrar la localización pulsando la tecla "M".

EXAMINAR: Cualquier cosa que te llame la atención debe ser examinada con detenimiento para ampliar tu información. Es habitual no poder llevar a cabo determinadas acciones si no dispones de la información adecuada, así que... ¡examina todo lo que encuentres! Algunos juegos aceptan la abreviatura "EX".

INVENTARIO: ¡La columna vertebral de toda aventura se asienta en el uso de los objetos! Teclea esta orden para recordar los items que llevas contigo.

USAR: De nada sirve llevar los bolsillos llenos de cachibaches... ¡utilízalos!

COGER, DEJAR: Usa estos comandos sabiamente porque ¡no podrás usar objetos que no hayas cogido con anterioridad! En ocasiones también tendrás que aligerar algo de peso para llevarte ciertos items.

ABRIR, CERRAR, MIRAR DENTRO: Cuando encuentres una caja, baúl, mochila o cualquier cosa susceptible de contener algo, ¡ábrelo y mira dentro!... ¡puede que contenga algo que necesites!

SAVE, LOAD: Salvar la partida es importante pues la muerte acecha donde menos te lo esperas. Otros comandos pueden ser "SALVAR" y "CARGAR". Ciertas aventuras se guardan en la memoria del ordenador con "RAMSAVE" y "RAMLOAD", pero... ¿adivinas lo que ocurre cuando apagas el equipo?



Jabato (Spectrum)



La Aventura Espacial (PC)

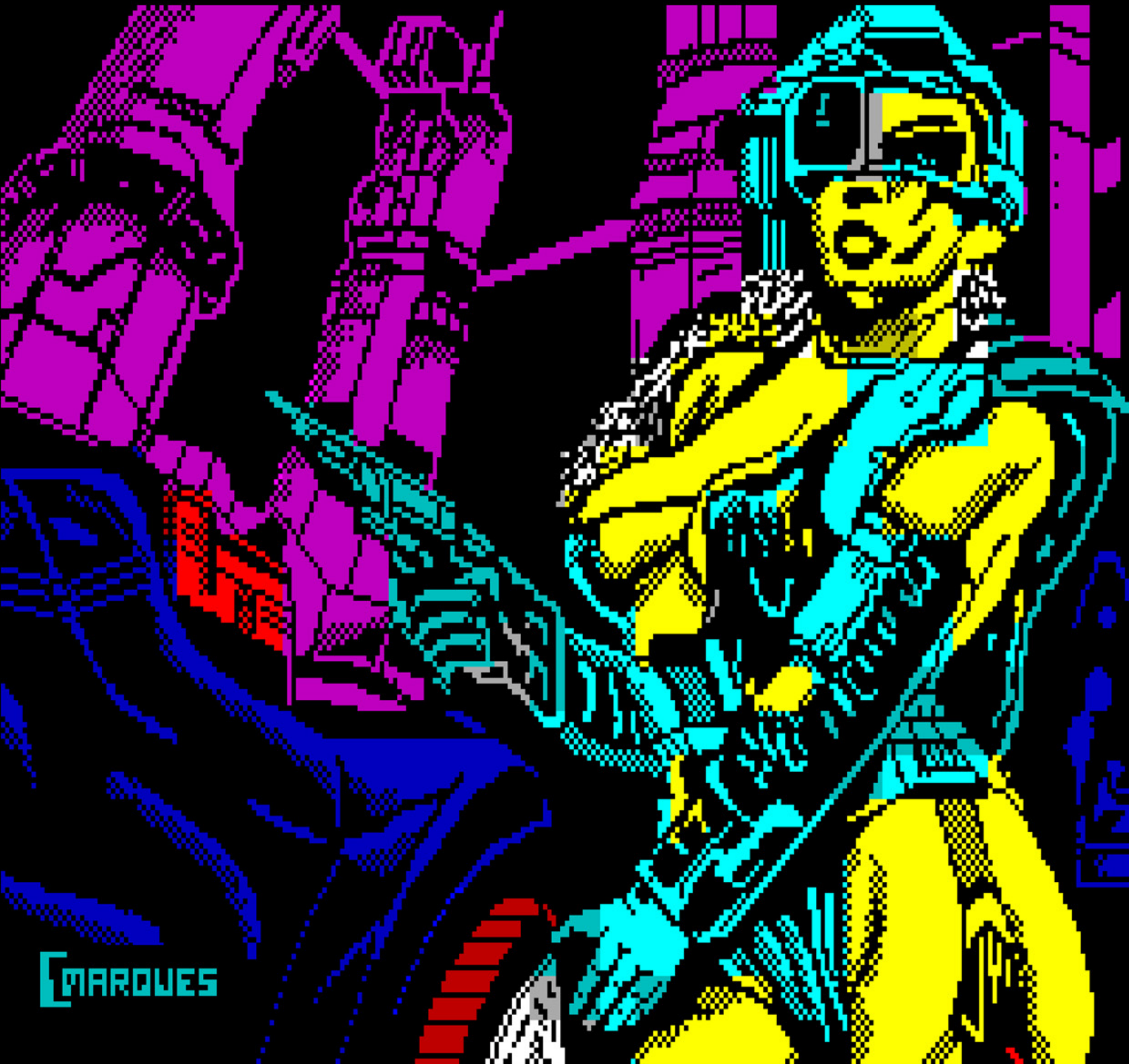
SALIDAS: Si escribes esto, el juego suele decirte las direcciones por las que puedes marcharte de la localización en la que te encuentras. Es posible que escribir la letra "X" te ofrezca el mismo resultado.

AYUDA: Cuando todo lo demás falla, este comando es lo único que se interpone entre un aventurero frustrado y el balcón del piso más alto de su edificio. Si el programador de la aventura ha tenido algo de piedad ¡quizás obtengas una valiosa pista!

¡HOLA!, ¿HAY ALGUIEN AHÍ?

Si tienes experiencia en esto de jugar aventuras, seguro que alguna vez te has sentido identificado con el título que le he puesto a este apartado...

Si nunca antes has jugado a una aventura, voy a intentar darte unas nociones básicas para que aprendas a explicarle al ordenador lo que quieres hacer sin que ello te suponga la aparición de una docena de canas nuevas.



Debes tener clara la mecánica: el juego te va a presentar una descripción de la situación en la que te encuentras; a continuación debes teclear una orden que tendrá como resultado un nuevo mensaje por parte del programa. Este diálogo constante es el que poco a poco te llevará a completar la aventura. La forma clásica de introducir órdenes siempre ha sido VERBO + SUSTANTIVO. Por ejemplo: “COGER VELA”.

Aunque la mayoría de aventuras te entiendan cuando escribas en segunda persona, te recomiendo que hables en infinitivo como si fueses Tarzán (por si las moscas). En muchas ocasiones deberás usar oraciones más complejas del tipo VERBO + SUSTANTIVO + COMPLEMENTO, por ejemplo: “SACAR BOTELLA DE MOCHILA”. Algunas aventuras entenderían a la perfección la frase completa, es decir: “SACA LA BOTELLA DE LA MOCHILA”. ¡Todo es cuestión de hacer la prueba!



Las aventuras más actuales, al no estar tan limitadas debido a la escasez de memoria, reconocen un vocabulario más amplio, de hecho, suelen contar con librerías de palabras y sinónimos de libre distribución para que el programador pueda centrarse en lo que realmente importa: contar la historia.

CONSEJOS GENERALES

Como ya has aprendido a comunicarte con el juego, ahora voy a darte unos cuantos consejos para que aumenten tus posibilidades de éxito en la aventura:

SALVA TU PARTIDA A MENUDO: Que el ritmo de un juego de aventuras sea algo lento no significa que no puedas morir. ¡Acostúmbrate a guardar tus progresos!

HAZ UN MAPA DEL JUEGO: Evitarás dar rodeos innecesarios y llegar sin querer a lugares en los que morir es bastante sencillo; además, un mapa será tu mejor amigo cuando te enfrentes a un laberinto. No te preocupes que de los mapas y de los laberintos hablaremos después.

RECORRE LAS LOCALIZACIONES DISPONIBLES: De esta forma tendrás una visión global de la situación. ¡Recuerda que casi todas las localizaciones contienen elementos de valor y situaciones de importancia!





Cobra's Arc (Spectrum)



Chichen Itza (Amstrad CPC)

Debes por tanto tener en cuenta que la solución de los puzles no suele estar en la misma habitación en la que se presentan. Asegúrate de que no te has dejado ningún lugar por descubrir: ¿has trepado a ese árbol?, ¿subiste al tejado por aquella escalera que estaba apoyada en la fachada?...

EXAMÍNALO TODO: Acostúmbrate a leer bien las descripciones de las localizaciones que visites y examina con detenimiento los objetos y los personajes que en ellas se mencionen.

CONSULTA TU INVENTARIO AL COMENZAR LA PARTIDA: No serías el primer aventurero que se ha pasado horas buscando una llave en dos o tres habitaciones y terminar poniendo el grito en el cielo al descubrir que ya la tenías en tu inventario. ¡Algunos programadores son seres maquiavélicos!

COMBINA OBJETOS: Si te has quedado atascado ¡prueba a combinar dos objetos!... es posible que consigas un tercero que te sea más útil. ¡Todo el mundo sabe que un palo arqueado y una goma es un tirachinas en potencia!

USA LAS MISMAS PALABRAS QUE LEAS EN LA DESCRIPCIÓN: Si el texto te dice que sobre una mesa hay un cirio, no te empeñes en coger la vela por muy lógico que te parezca... ¡recoge el cirio!

NO ES ORO TODO LO QUE RELUCE

Quizá te estés preguntando qué clase de mente retorcida incluiría en el vocabulario de su juego la palabra "cirio" en lugar de "vela"; esta situación nos puede ayudar a hablar acerca de las buenas y malas aventuras: la mejor opción sería que la propia aventura reconociese ambas palabras, ¿verdad?, ¡pues esto no será siempre así! Vas a cruzarte con aventuras frustrantes no por su dificultad, sino por un mal diseño. Aquí tienes algunos detalles en los que fijarte para saber si merece la pena seguir jugando:

¿LOS PUZLES SON LÓGICOS O DEPENDEN DE LA INSPIRACIÓN DIVINA?: Puede ser aceptable que para pegar los trozos de un jarrón roto tengas que utilizar un chicle, pero no que haya que hacer sonar una campana para que un anciano te dé su bastón.

¿LAS MUERTES SON EVITABLES?: Morir es parte del encanto de un videojuego siempre que el jugador pueda hacer algo para evitarlo. Entrar en una localización y despedirte de este mundo al instante es señal de estar ante una mala aventura.

¿SABES LO QUE HAY QUE HACER PERO POR MÁS QUE LO INTENTAS EL JUEGO NO TE ENTIENDE?: ¡Huye!, ¡sal de ese juego!... ¡estás ante una de esas aventuras que tienen menos vocabulario que una máquina de tabaco!

¿HAY ALGUNOS ERRORES ORTOGRÁFICOS EN LAS DESCRIPCIONES?: Imagina lo que se siente al escribir cien veces "EXAMINA EL BARCO" para terminar descubriendo tras varias horas que el programa esperaba un "EXAMINA EL VARCO".

El mejor consejo que puedo darte para que ninguna aventura te provoque sarpullidos es que juegues a los clásicos. En español tienes grandes aventuras como las creadas por Andrés Samudio que salieron bajo el sello Aventuras AD. Si dominas bien el inglés, puedes probar juegos de las compañías Level 9 y Magnetic Scrolls.



Don Quijote (Spectrum)

MAPAS Y LABERINTOS

Los aventureros veteranos se ponen en guardia cuando alguien pronuncia la palabra laberinto, aunque a su vez saben que ninguno es imbatible si cuentas con un buen mapa.

La gente que carece de un buen sentido de la orientación suele tener problemas con este tipo de aventuras, pero no te preocupes... ¡hay solución! Si al estar jugando te pierdes con frecuencia o no sabes cómo has llegado al lugar en el que estás, ¡dibuja tu propio mapa!; si no lo haces, es muy probable que acabes frustrado a la primera de cambio.

Un laberinto no es más que un gran conjunto de localizaciones interconectadas en las que la lógica no funciona, de manera que si vas al norte, puedes aparecer en un lugar al sur o ¡de nuevo en la misma ubicación en la que estabas! Ah... súmale a eso que la descripción suele ser la misma para todas las habitaciones del laberinto, así no sabrás si te has movido del sitio. Menudo reto ¿eh?

Un mapa no sólo te saca de los laberintos sino que además te ayuda a tener una visión más amplia de la aventura. Un mapa detallado y con anotaciones te dirá siempre dónde estás y qué tienes a tu alcance: recursos, objetos, personajes con los que interactuar, zonas de muerte asegurada, peligros, enemigos...

Un truco para comenzar a crear el mapa de un laberinto es dejar caer algún objeto cuando llegues a una nueva zona; así, cada vez que entres en una habitación sabrás si ya has estado allí. ¡Y nunca olvides este pareado!: un mapa siempre queda más ordenado sobre papel cuadriculado.

ELIGE TU PROPIA AVENTURA

Si nunca antes habías jugado a una aventura, espero que este reportaje te haya despertado la curiosidad. ¡Tienes todo un género por descubrir! Si eres un aventurero de la vieja escuela y te has sentido identificado leyendo esto, también puedo dar mi objetivo por cumplido.

En cualquier caso, siempre es bueno hablar de un género de juegos que aunque no sea actualmente rentable, no deja de ser tan divertido como cualquier otro... Además, debes saber que las aventuras conversacionales tienen la virtud de unir dos formas de arte en una: el videojuego y la literatura.

Sólo resta recomendarte la lectura que ha servido de inspiración para este artículo: "El Mundo De La Aventura", serie escrita por Andrés Samudio que fue publicada en su día en la revista Microhobby. ¡Son más de 100 páginas dedicadas a la aventura y a todo su universo! Ponte la armadura, desenvaina tu espada y ¡aventúrate! - J.P



Yenght (Spectrum)



Abracadabra (MSX)

Cuando hayas jugado a todos los clásicos, también puedes obtener buenas aventuras desde la página web del CAAD, la mayor comunidad de aficionados a las aventuras de habla hispana. Si pensabas que ya no se programaban este tipo de videojuegos ¡estabas muy pero que muy equivocado! - www.caad.es





ENTREVISTA:
JON CORTÁZAR (RELEVO)



ADVERGAME 8BITS PROFESIONAL (2011)
AZZURRO
8BIT JAM
Premio al
Mejor Videojuego Vasco 2011
Festival Internacional INSPLAY 2011
ba-boon!
RELEVO
VIDEOGAMES
Premio LanEkintza
Euskal bideojoko onena
Mejor videojuego vasco
Best basque videogame
Cheerleader Ballonti
RELEVO
VIDEOGAMES
Advergaming and
Retrogaming

ENTREVISTA

¿Cuándo empezaste a programar videojuegos?, ¿a qué lenguajes de programación recurrías?

Jon: Desde pequeño empecé a darle al BASIC, primero copiando los listados de las revistas y modificándolos, después creando mis propios juegos con ayuda de mis hermanos, y más tarde a nivel profesional, desarrollé varios videojuegos en lenguaje Lingo para PC y web.

¿Prefieres desarrollar tus juegos sólo o en equipo?

Siempre he creado los juegos en equipo (salvo algunas excepciones). Antes de Relevo trabajé en títulos para PC en diferentes equipos como programador freelance, así como en la escena del MSX junto a Eduardo Robsy en Karoshi Corporation, donde lanzamos un montón de juegos trabajando juntos.

¿Cómo te dio por abrir tu propio sello de videojuegos?

Básicamente por la inquietud de seguir lanzando juegos a un buen ritmo y por las ganas de explorar nuevas plataformas retro. Más adelante vimos la oportunidad de lanzarnos como estudio profesional indie y creamos Relevo Videogames como sociedad limitada, abiertos a plataformas actuales.

¿Te has puesto alguna meta en Relevo Videogames?

De momento nos conformamos con sobrevivir. Además de nuestro producto propio y de nuestros juegos para plataformas retro, contamos con varios proyectos en cartera de diversos clientes para la creación de juegos publicitarios a medida.

¿Cuántas personas forman vuestro equipo de desarrollo?

El equipo fijo es de 4 personas, aunque funcionamos con colaboradores a nivel de gráficos, composición musical, programación y testeo.

Háblanos un poco de los juegos que habéis realizado.

Hemos creado bastantes títulos para sistemas retro: juegos de plataformas como British Bob y Malaika, Invasion Of The Zombie Monsters en cuanto a acción y disparos (recientemente hemos publicado su versión Amstrad CPC), también contamos con juegos de tipo puzzle como Azzurro 8 Bit Jam, de exploración como La Corona Encantada, pequeñas aventuras de texto como Está En La Caja y Está En El Pantano e incluso una versión para MSX de Subacuatic.

La misma variedad podéis encontrar en nuestros juegos para plataformas actuales: Battle For Asciion es un shooter para jugar en la web hecho completamente a base de caracteres ascii, Vals Panic es una maquinita LCD, Safybots -Polyester Super Robots- es un shooter vertical donde luchas contrarreloj y British Bob Jumping Craze! es un juego casual de habilidad con nuestro inglés favorito como protagonista.

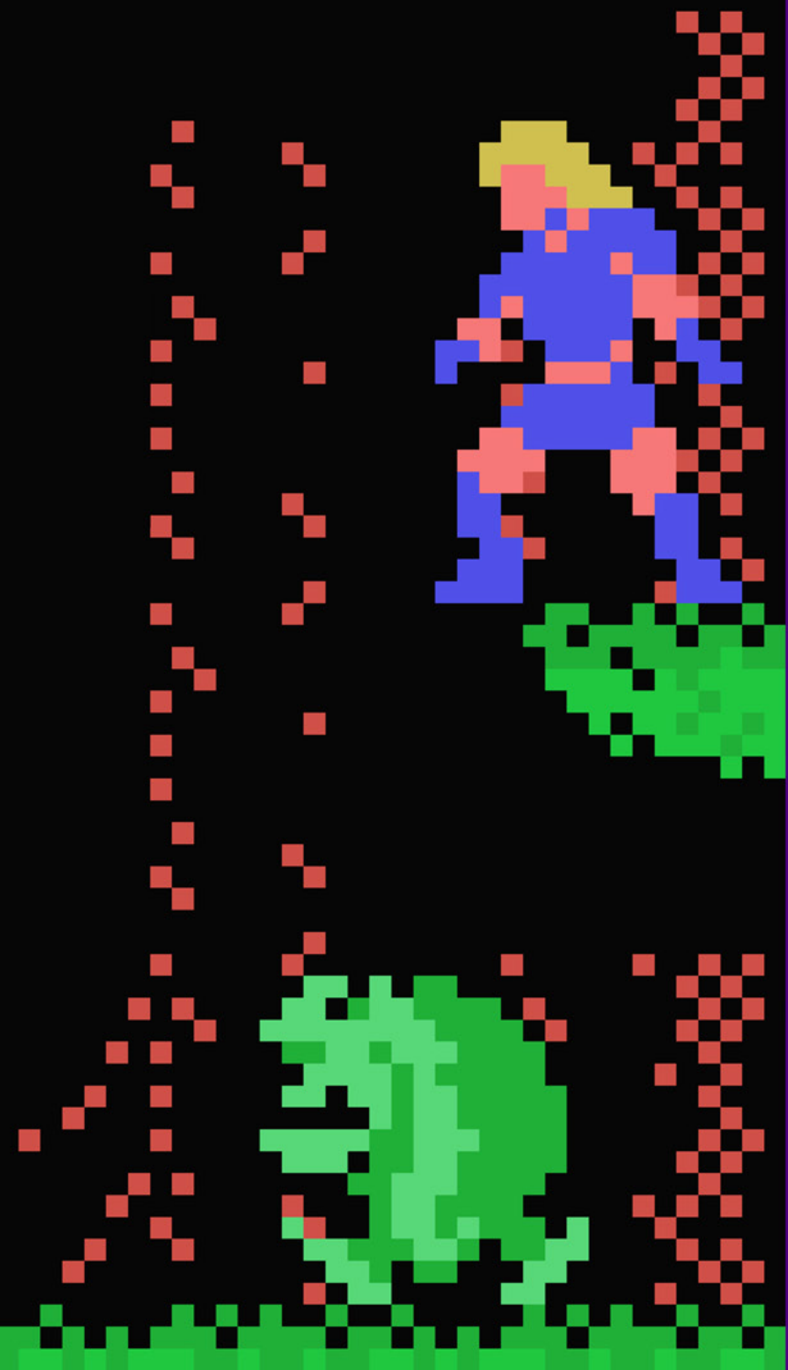
¿Cuál dirías que hasta la fecha ha sido vuestro mejor videojuego?, ¿por qué?

¡Esa pregunta es muy complicada!... todos son muy diferentes. Si tuviera que elegir sólo uno, me quedaría con La Corona Encantada por lo que significó para la creación de Relevo y porque es un producto realmente pulido de principio a fin.

Además de las versiones descargables, también realizáis ediciones físicas de vuestros juegos. ¿Dónde se pueden conseguir y cómo os lo montáis para editarlos?

Las ediciones físicas de nuestros juegos las realizan y distribuyen los chicos de Matra. Pueden conseguirse por internet a través de su página web: www.matranet.net

Ellos se encargan de realizar todo el proceso, desde el grabado de los cartuchos y casetes hasta la impresión de los manuales y de las cajas. La distribución se realiza exclusivamente de forma on-line y en ferias del sector como Retro Madrid.



La carta del lector

Antes de nada quería felicitaros por la publicación, me parece que dentro del mundo de las revistas que se dedican al tema retro (ya sea de forma física u on-line) sois los más cercanos; me refiero a que te puedes identificar con muchos de los comentarios y anécdotas que contáis en la revista.

Muchos de nosotros también hemos vivido experiencias similares, sobre todo en el mundillo de los videojuegos retro, que son los que más me molan a mí en particular.

Madre mía, me acuerdo perfectamente de cuando mis padres me compraron allá por el año 1990 la NES... ¡qué recuerdos!, ¡qué días de verano nos pasábamos mis hermanos y yo con los amigos viciándonos a estas consolas tarde tras tarde!... no nos cansábamos nunca de jugar. Cómo olvidar aquellos días en los que iba a casa de un amigo que se acababa de comprar la Master System... ¡estábamos enganchados al Alex Kidd In Miracle World!

Por dios, ¡qué recuerdos tengo de aquel juego!... de vez en cuando me echo alguna partidilla al emulador de Master System. No sé, en mi opinión aquellos juegos tenían un algo especial que no tienen los juegos de hoy en día.

Desde entonces pasaron diversas consolas por mi casa, aparte de la ya mencionada NES, también conseguí la Megadrive, Super Nintendo, Game Boy, Game Gear, PC Engine, Master System, Playstation, Playstation 2...

Al final me cansé de las consolas de nueva generación y paré de comprarlas. ¡Ahora ya sólo juego a los emuladores que tengo instalados en mi ordenador y me lo paso bomba!

En fin, lo dicho... ¡enhorabuena por vuestra revista y seguid así de bien!

Saludos de un friki retro.

Carlos Mas Rivas
Tudela (Navarra)



¿Tenéis en mente programar para otras plataformas?

Todo es posible, aunque ya cubrimos un amplio espectro a día de hoy. En cuanto a plataformas retro, desarrollamos para Spectrum, MSX y Amstrad CPC. Para plataformas actuales estamos publicando en la web, PC, Mac OS, iOS y Android.

La pregunta del millón: ¿te has comprado alguna vez un cable HDMI para ver los juegos de tu móvil o tablet en la televisión y cuando lo has probado te has dado cuenta de que tienes que seguir mirando al cacharro para manejar el juego?

Jajaja. ¡No, nunca lo he hecho! (risas), y aunque algo parecido he sentido con la Wii U, nunca me ha pasado con el teléfono; no lo he conectado a la tele aún.

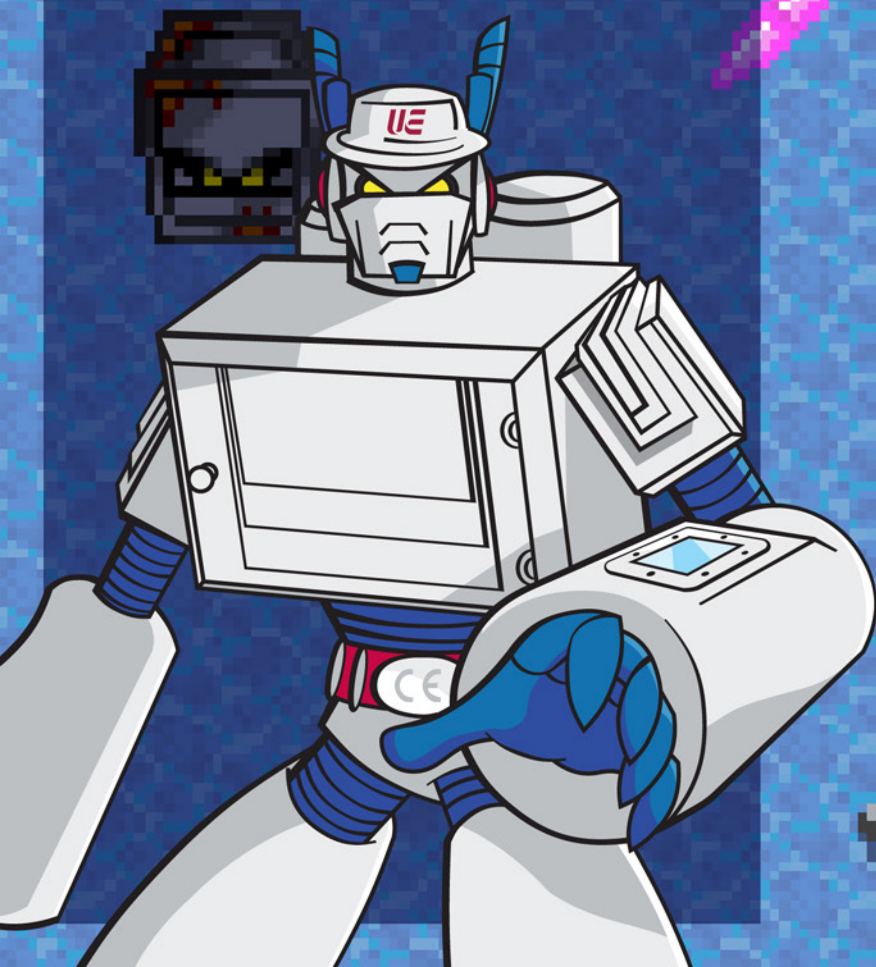
¿Estáis desarrollando algún nuevo juego?

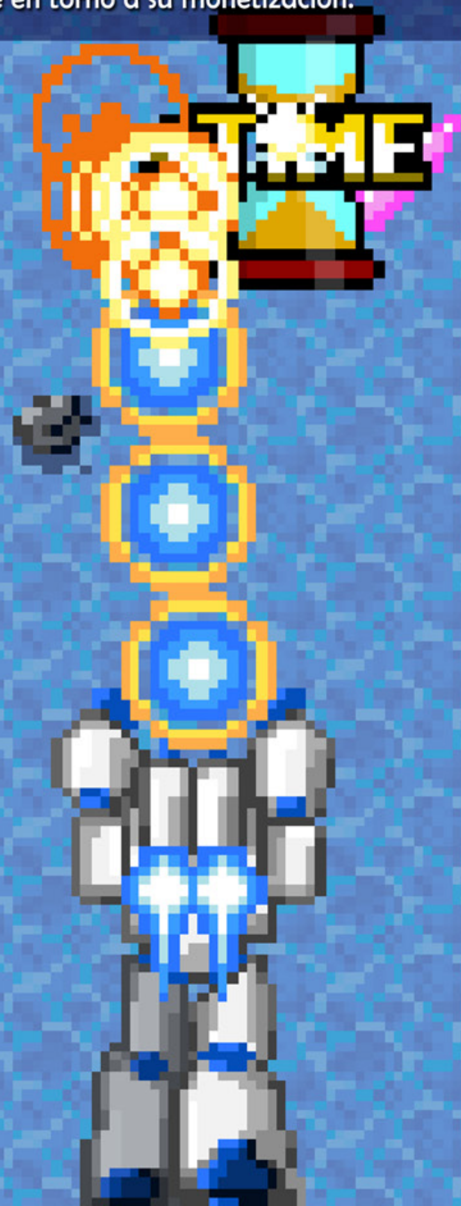
Estamos ahora mismo atacando tres vías: en cuanto a producto retro, y tras lanzar Malaika, estamos ya inmersos en Los Templos De Fuego... ¡secuela de La Corona Encantada!

En cuanto a producto propio, estamos trabajando duro para sacar nuestro proyecto Baboon! adelante... (tendremos noticias en poco tiempo); y en cuanto a los desarrollos para terceros, tenemos en marcha tres proyectos que verán la luz antes de que termine el año. Como ves, estamos bastante liados.

¿Qué opinas sobre la inclusión de micropagos en la mayoría de los videojuegos móviles actuales?

Es la respuesta necesaria del desarrollador para intentar monetizar su trabajo. Hoy en día, el jugador quiere todo “free”, y claro... hay que intentar de alguna forma rentabilizar las horas de trabajo y la inversión que conlleva desarrollar un videojuego, eso sí, no soy partidario de abusar de ello: hay juegos en los que el tema de los micropagos raya lo absurdo y se nota descaradamente que el juego ha sido desarrollado únicamente en torno a su monetización.







Jon Cortázar recogiendo el premio hóPlay 2011

¿Eres de ediciones digitales o físicas?, ¿qué puntos a favor y en contra destacarías de cada una de ellas?

Depende, para consolas soy de ediciones físicas, pero para PC y móviles prefiero las descargas digitales. Reconozco que siempre es un gusto abrir la caja, leer el manual, ver todos los artworks, etc.

Bajo tu punto de vista, ¿cómo puede un juego en el mercado digital tener el mismo precio que una edición en formato físico?

Porque lo que cuesta es el desarrollo del juego, no el soporte. La producción del soporte físico y su distribución puede ser parejo en costes a la puesta en marcha de un juego en una store digital con todo el soporte técnico, actualizaciones y el mantenimiento de los servidores que precise.

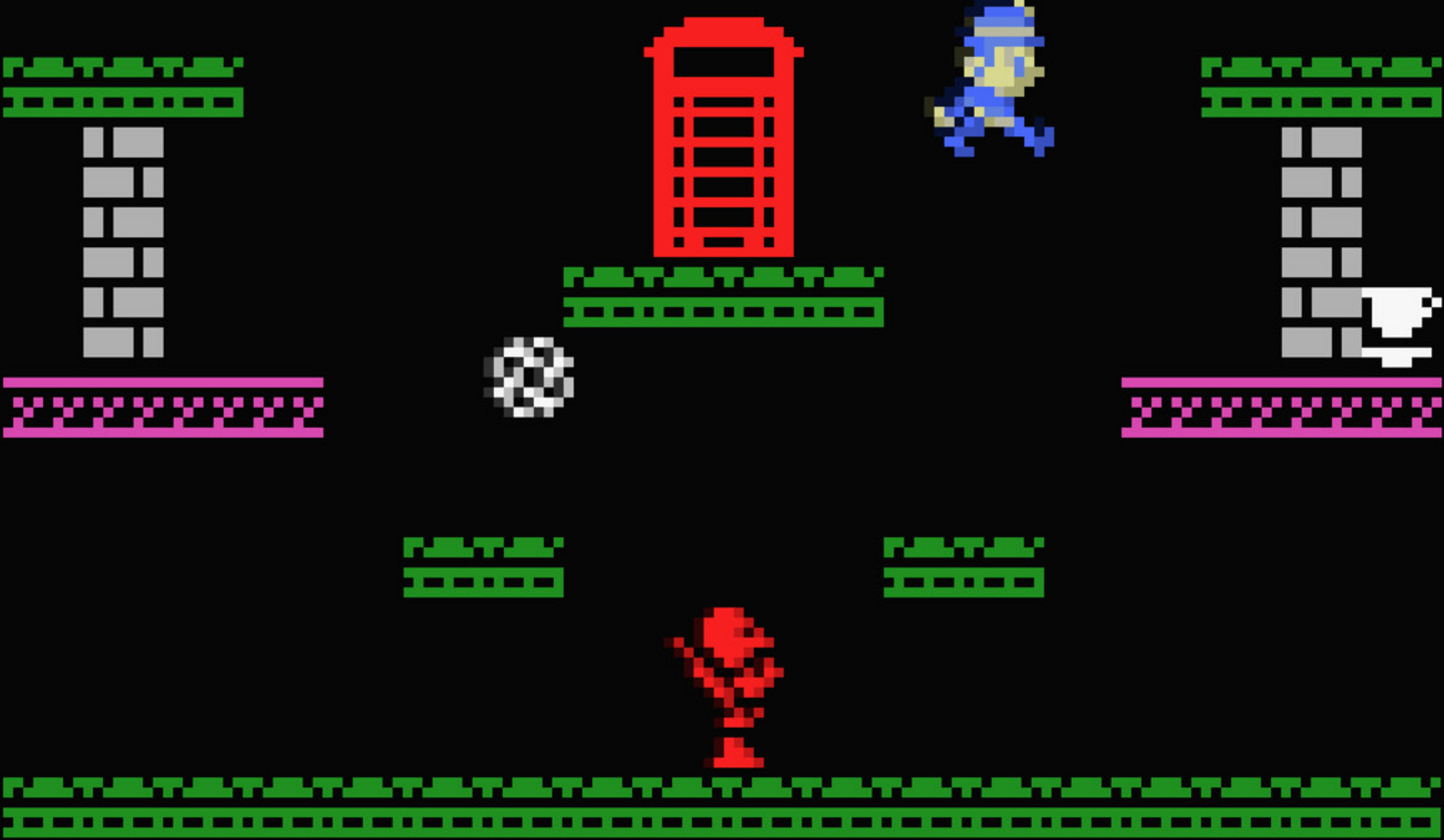
Otra cosa ya es el tema de las ediciones especiales: hacer una producción en caja típica de DVD, con una carátula y un manual conlleva un coste mínimo. Eso sí, las compañías llevan tiempo optando por crear las ediciones físicas cada vez más elaboradas para que el usuario vea el valor añadido y se anime a comprarlas.

Muchas gracias por habernos cedido parte de tu tiempo para esta entrevista. Os deseamos lo mejor en vuestro proyecto. Si deseas añadir unas últimas palabras, ¡este es el momento!

Muchas gracias a vosotros por contar con Relevo. Próximamente iremos teniendo más noticias acerca de nuestras producciones, así que ¡pasaros por nuestra web de Facebook y seguidnos por Twitter para estar al día!, ¡un saludo!















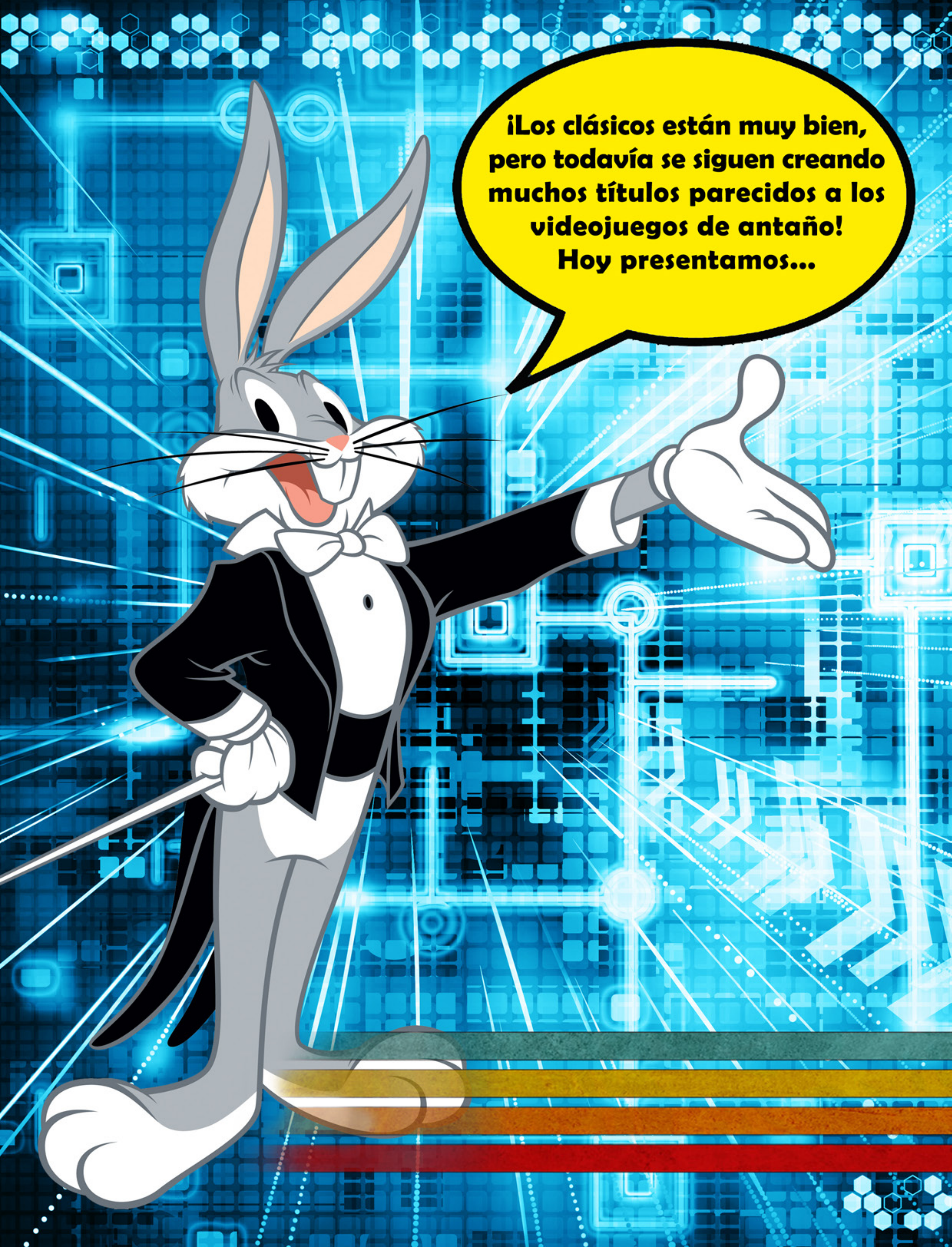


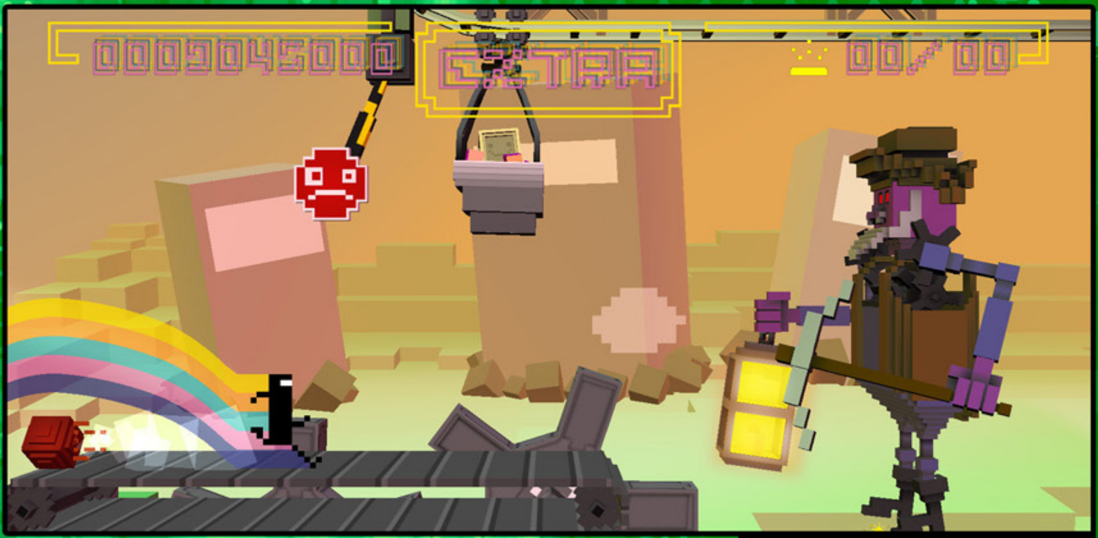


RELEVO®
VIDEOGAMES



INVASION
ZOMBIE
RLV914
©2013 RELEVO VIDEOGAMES
MALAIKA
マライカ
ROM CARTRIDGE
MSX
RELEVO VIDEOGAMES
SAFYBOTS
POLYESTER SUPER ROBOTS
VS
METAL & PLASTIC BATTALIONS
vals
RELEVO VIDEOGAMES
leverforce
URIARTE SAFYBOX
www.safybox.com
CUATIC
RELEVO VIDEOGAMES
¡Los quiero todooos!


¡Los clásicos están muy bien, pero todavía se siguen creando muchos títulos parecidos a los videojuegos de antaño! Hoy presentamos...



Bit Trip Runner



Gemini Rue

¿QUÉ HAY DE NUEVO VIEJO?

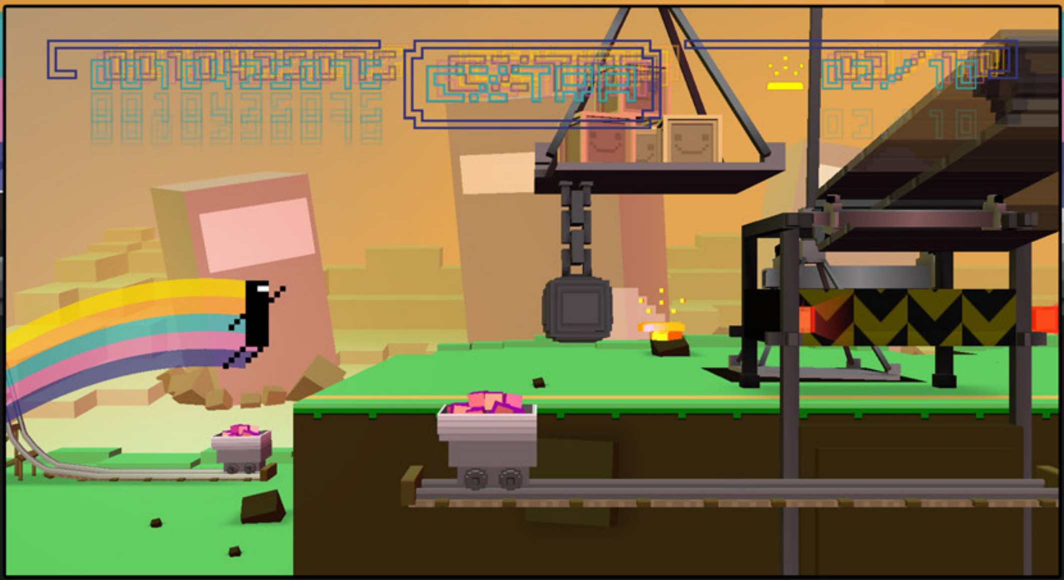
Bit Trip Runner

Bit Trip Runer es el cuarto título de Bit Trip, una serie de juegos originalmente lanzada en Wii Ware que poco a poco se ha ido abriendo paso hasta llegar a PC mediante la plataforma de descarga digital de Valve. Si ya conoces los otros juegos de la saga, lo primero que debes saber es que Bit Trip Runner tiene poco que ver con sus antecesores.

En el juego manejas a un simpático personaje llamado Commander Video que debe superar 3 mundos compuestos por 12 niveles cada uno, y además, tendrá que acabar con los jefes finales situados al final de cada mundo. Para que te hagas una idea del desarrollo, es algo similar a un plataformas 2D en el que al estilo Super Mario deberás sortear obstáculos saltando, arreando patadas, agachándote y deslizándote a la vez que recoges unos lingotes de oro; todo ello con la particularidad de que el protagonista no deja de correr, esto quiere decir que cuando comiences un nivel, la pantalla avanzará sin parar hasta que lo completes o choques contra algo, lo que te llevará directamente a empezar la fase de nuevo. Suena frenético ¿verdad?, pues el juego además cuenta con un componente musical: cada vez que superes un obstáculo y recojas oro, sonarán notas que irán completando la melodía de fondo.

Los bonus que vayas consiguiendo, añadirán un multiplicador de puntos a tu marcador y un nuevo canal a la melodía, es decir, que la única forma de poder escuchar la canción completa será superando todos los obstáculos, cogiendo todos los bonus y lingotes de oro. ¡Menudo desafío!

Llevarte todo el oro tiene además premio doble: ¡desbloquearás una fase de bonus cuyo decorado es todo un homenaje al Pitfall de Atari 2600!, pero aviso, mientras que llegar al final de cada nivel no es demasiado difícil, recoger todos los bonus y lingotes es otra historia: el scroll es muy rápido, la avalancha de obstáculos, precipicios y enemigos que se te viene encima es brutal, y a eso hay que añadirle que muchos de los lingotes están colocados con muy, pero que muy mala leche. Como las fases son cortas y la dificultad va aumentando a un buen ritmo, el juego anima a seguir adelante un poco más. Bit Trip Runner es un título bastante exigente y te aseguro que muchas veces (sobre todo cuando mueras a pocos metros de completar un nivel) sentirás unas ganas terribles de lanzar el teclado por la ventana. El juego plantea un desarrollo tan simple como adictivo, así que si estás ya algo cansado de complejos argumentos ¡debes probarlo!; es uno de esos títulos ideales para echar una partida rápida cuando tienes diez minutos libres. - J.P / * 8





PLATAFORMA
PC (Steam)
AÑO
2011
DESARROLLO
Gaijin Games
EDITOR
Aksys Games

Gemini Rue

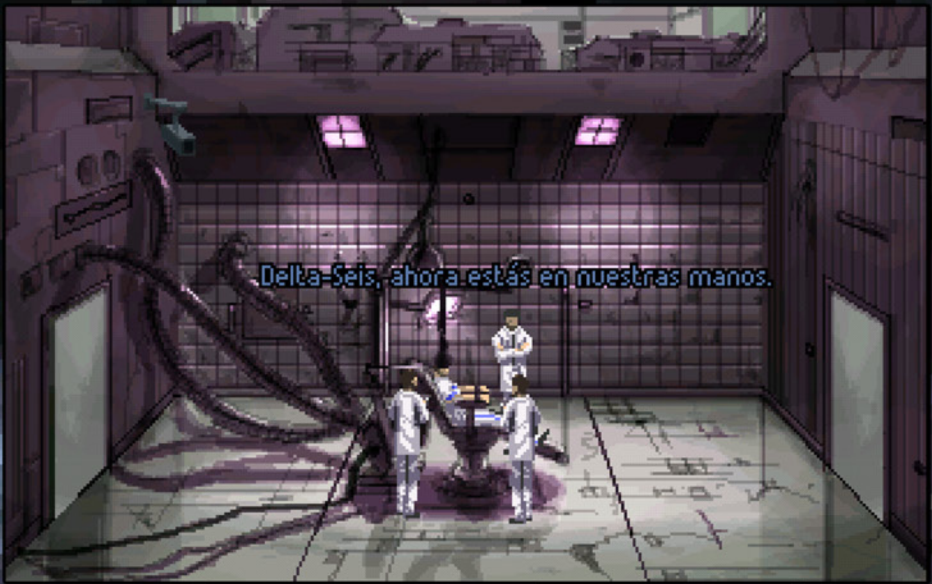
Si eres aficionado a las aventuras gráficas de estilo point 'n' click estás de enhorabuena: a pesar de lo que suele decirse, el género no está muerto y Gemini Rue lo demuestra respetando el estilo gráfico y artístico de los clásicos que nos asombraron durante el primer lustro de los años 90. Lejos de conformarse con ser una mera copia, Gemini Rue aporta una historia apasionante y un intrigante guión que no flojea en ningún momento, ¡y eso que hablamos de un juego hecho por una sola persona!

Te encuentras en el sistema Gemini en el siglo XXIII, un periodo de posguerra en el que las mafias ostentan el poder; la banda más fuerte, los Boryokudan, incluso ha monopolizado la droga más potente conocida. En este contexto manejarás a dos personajes que de forma independiente comenzarán la aventura en lugares bien distintos: Azriel Odin es un ex-criminal reconvertido en policía que busca en el planeta Barracus a su hermano Daniel, mientras que el otro protagonista, Delta Six, permanece recluido en una especie de clínica de rehabilitación de alta seguridad en la que acaban de borrarle la memoria. Como supondrás, las historias de ambos personajes tendrán más nexos en común de los que ellos mismos se imaginan.

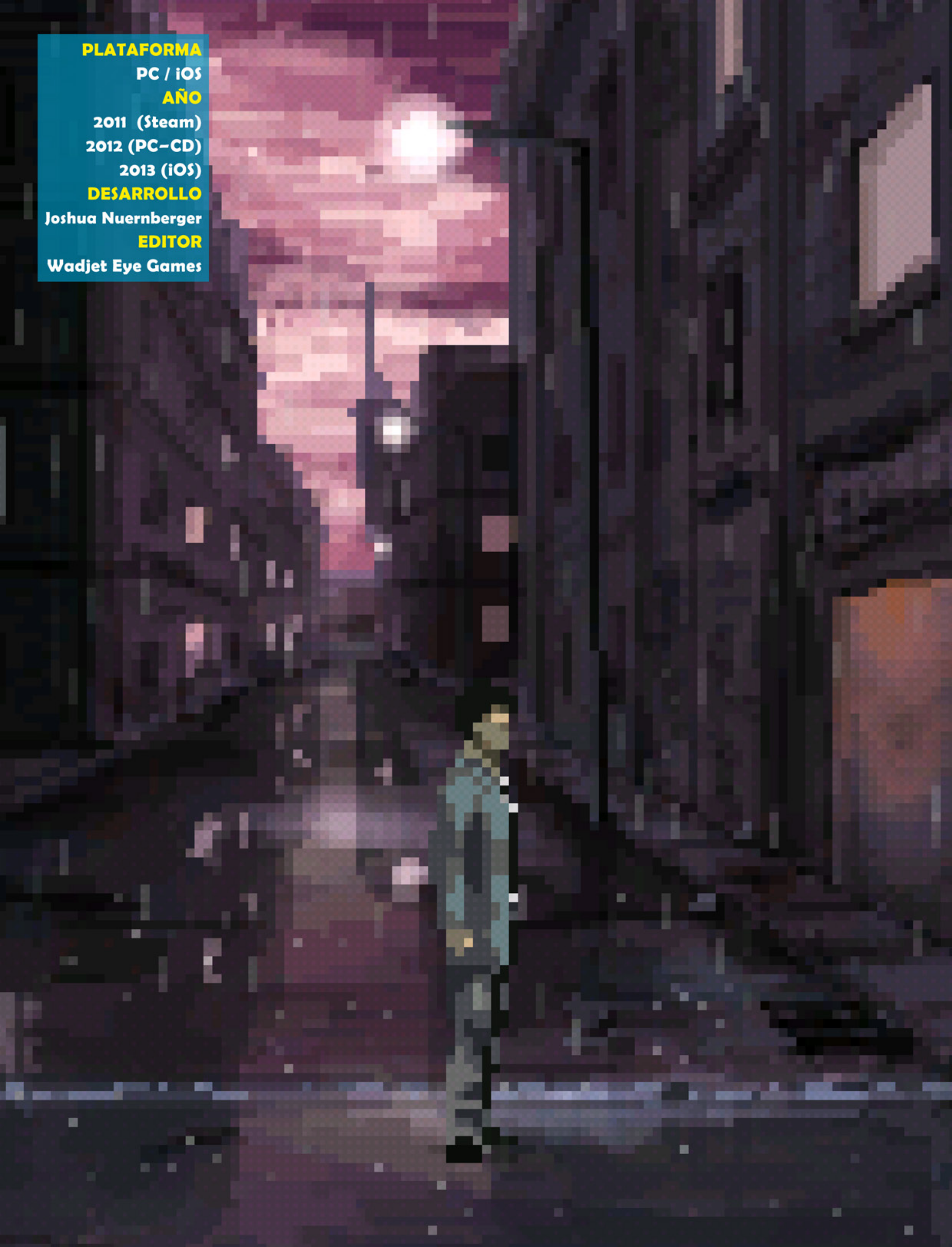
Si has probado otras aventuras gráficas, aquí podrás aplicar el mismo sistema de juego: mueve a tu personaje haciendo click aquí y allá con el ratón, interactúa con todos los objetos y dialoga con otras personas para obtener información. Azriel dispone de un comunicador con el que podrá repasar su información, realizar llamadas a otros personajes e incluso utilizar consolas de datos para consultar un mapa de las inmediaciones. A partir de cierto momento te será posible alternar el manejo de ambos protagonistas, aunque debes saber que las acciones de uno no influirán nunca en la situación del otro.

El tono general del juego es sobrio, carece de sentido del humor y sus virtudes se asientan en base a una ambientación soberbia en la que la pieza clave es un guión que va desvelándose poco a poco. El sonido del juego es uno de los aspectos a destacar, tanto por el trabajo de interpretación de los actores que dotan de voz a los personajes como por los efectos y la música, apareciendo esta última sólo en los momentos en que se necesita generar un cierto clímax de melancolía o intriga. También destacaría algunas situaciones de gran inmersión, por ejemplo: cuando camines por las calles de Barracus en plena tormenta, no podrás evitar pensar en el universo Blade Runner.

El punto más débil de Gemini Rue son las escenas de acción y disparos, pues dan la impresión de estar metidas con calzador. El juego está en inglés, pero existe una traducción creada por fans, tremendamente fiel a los textos originales y gratuita. - J.P / * 8



PLATAFORMA
PC / iOS
AÑO
2011 (Steam)
2012 (PC-CD)
2013 (iOS)
DESARROLLO
Joshua Nuernberger
EDITOR
Wadjet Eye Games




Deus Ex
HUMAN REVOLUTION


GOD OF WAR
LOS JUEGOS DE HOY
MAÑANA SERÁN RETRO

Deus Ex: Human Revolution me llamó mucho la atención por su estética, y en cuanto lo probé, acabó enamorándome por completo... es ese tipo de juego que te impacta y no olvidas fácilmente. Lo que más me ha gustado de este título es su ambientación cyberpunk, su estupenda música y el dilema moral que plantea. Esta vez no estarás ante un juego de acción cualquiera (de esos con una historia facilona), sino todo lo contrario... ¡estoy convencida de que su argumento te dará que pensar!

En el año 2027, una época inestable y socialmente caótica, espectaculares avances biotecnológicos están al alcance de todos, así pues, cualquier persona puede aplicarse implantes neuronales o físicos, así como mejorar ciertas capacidades y habilidades de su cuerpo siempre que lo desee.

La sociedad actual está dividida en dos grandes grupos: Los puristas pro-humanos, que creen que la modificación del cuerpo humano es antinatural e innecesaria y los aumentados, humanos que están a favor de la aplicación de bioimplantes.

En un caos mental se encuentra ahora Adam Jensen, un ex-swat contratado como jefe de vigilancia en Sarif Industries, empresa líder en la fabricación de implantes: debido a un ataque terrorista en Sarif, Adam es herido de gravedad, y mientras que se debate entre la vida y la muerte, la empresa le instala sin su consentimiento cientos de implantes para así poder salvar su vida... y su cuerpo.

Adam toma consciencia de que ha dejado de ser un humano corriente tan pronto como despierta de su letargo: ha sido equipado con las mejores prótesis, implantes militares y poderosos prototipos de armas que aún no han salido al mercado.

Dudando entre los numerosos extremos ideológicos, Adam debe infiltrarse en peligrosas organizaciones políticas y terroristas para salvar a los científicos más importantes de Sarif que fueron secuestrados en el ataque a la empresa. Al principio creerás que te encuentras ante un aparente shooter en primera persona, ¡pero es todo un vil engaño porque lo más importante no es ni mucho menos disparar a todo aquel que se te ponga por delante!

Deus Ex: Human Revolution cuenta con elementos típicos de los juegos de rol, por ejemplo, tomar decisiones importantes que puedan llegar a alterar desde los acontecimientos hasta las formas de mejorar a tu personaje; podrás usar el sigilo o la lucha a muerte, así pues, según sea tu manera de actuar, potenciarás ciertas habilidades relacionadas directamente con tus implantes: infiltración, pirateo informático o mejoras para el combate.

A mi juicio, la tercera entrega de Deus Ex es una auténtica maravilla: un título recomendable para jugadores abiertos de mente que estén algo familiarizados con los shooters y juegos de rol. Si te gusta la estética cyberpunk de corte más futurista, no te lo pienses dos veces: ¡este es tu juego!. - S.S / * 9







PLATAFORMA
PS3 / 360 / PC
AÑO
2011
DESARROLLO
Eidos
EDITOR
Square Enix



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- En el juego encontrarás diversos códigos QR. Escanéalos usando un lector de códigos en tu teléfono móvil y descubrirás diversos mensajes ocultos.
- Como campaña publicitaria para el juego se realizó una página web de Sarif Industries con publicidad e información de sus bioimplantes. También se crearon spots publicitarios ficticios grabados con personas reales que pueden encontrarse en YouTube.
- Deus Ex: Human Revolution es la tercera parte de la saga Deus Ex, cuya primera entrega apareció en el año 2000 para PC y la segunda en el año 2004 para PC, PS2 y Xbox.

Esta memorable saga me cautivó desde su primera aparición en PS2 y es que God Of War es una obra maestra: marcó un antes y un después en el género Hack & Slash y sirvió como guía de referencia en la creación de otros títulos posteriores.

God Of War te transporta a la antigua Grecia para meterte en el papel de Kratos, un ex-general del ejército de Esparta que ante una implacable e inevitable derrota contra los guerreros del ejército bárbaro, debe pactar con el Dios de la Guerra... ¡esa situación lo enfurece y hace que pierda el control!

Arrepentido de haber destruido su vida en un sólo instante y atormendado por haberse convertido en un escavo del Dios de la Guerra, Kratos rompe su pacto con Ares y se convierte en un siervo de los dioses del Olimpo con una única esperanza: que lo ayuden a olvidar su doloroso pasado...

Los Dioses del Olimpo han otorgado a Kratos ciertos poderes que le van a venir muy bien, pues tendrá que enfrentarse a todo tipo de bestias mitológicas: centauros, minotauros, cíclopes, sirenas, soldados no-muertos, hidras y finalmente... ¡al propio Ares!

Gracias a la maestría con las espadas del caos y sus nuevos poderes, Kratos destrozará a sus enemigos de forma ultra-violenta. Como ves, este personaje no es el típico héroe de cuento de hadas, sino más bien todo lo contrario.

A medida que avances en la aventura podrás perfeccionar tus combos y potenciar las armas gracias a los orbes rojos que encontrarás al acabar con tus enemigos, dentro de los cofres o al destruir los objetos del decorado.

Para aumentar la vitalidad de Kratos necesitarás encontrar ojos de gorgona, y para mejorar sus poderes mágicos, plumas de fénix. Como ves, además de matar, matar y matar, el juego cuenta con un componente aventurero al que tendrás que sacar cierto partido si quieres potenciar de una forma progresiva a tu personaje.

Aunque esta saga se podría encasillar sin ningún pudor en el género Hack & Slash, también te vas a encontrar ante un juego muy variado que cuenta con acción a raudales, violentas y espectaculares batallas épicas, quick time events, puzles e infinidad de plataformas.

God Of War se ha mejorado gráficamente en esta versión para PS3, pero también cuenta con un doblaje espectacular y una maravillosa banda sonora orquestada que acompaña a la perfección cada momento y situación del juego.

En mi opinión, God Of War es toda una experiencia que nadie debería perderse... ¡es más!, creo que no jugar a este título debería estar penado. - S.S / * 10





PLATAFORMA

PS3 / PS2

AÑO

God Of War HD (2010 / PS3)

God Of War II (2008 / PS2)

God Of War (2002 / PS2)

DESARROLLO

SCE

EDITOR

Sony



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- En el primer título de la saga podrás acceder a una sala secreta con muchísimos orbes de experiencia, magia y salud, ¡pero sólo si consigues encontrar las dos llaves de las musas ocultas!
- Cuando completes ambos juegos se desbloquearán automáticamente nuevos modos de dificultad y también los desafíos de los dioses.
- En todos los títulos de la saga (excepto en God Of War Ascension) podrás jugar a un minijuego sexual con quick time events en el que podrás ganar orbes de experiencia.
- Al completar God of War II obtendrás nuevos trajes para Kratos y se desbloquearán ciertos objetos con propiedades especiales al encontrar las urnas ocultas.


Déjame hablar, ¡canalla! gmmmph... Quiero que los niños sepan gmmmph... que yo también tuve una Atari gmmmppphhh... y cómo llegó a mi vida. Gmmmph... ¡suelta bribón!



EL ABUELO CEBOLLETA

MONKEY ISLAND

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

Tengo un vecino que lleva toda su vida dedicándose al transporte de mercancías; en ocasiones, también debe recoger y tirar cajas repletas de material de oficina, y claro, siempre suele echar un vistazo al contenido de esas cajas por si hay algo que pueda ser de utilidad para alguno de sus amigos. Él sabe que soy de consolas y ordenadores, por eso siempre que encontraba alguna cosa relacionada con los juegos terminaba en mis manos: una Game Boy, cartuchos de Game Gear, revistas, etc. Hace unos años me dio algo que me hizo alucinar en colores: un grandioso pack de juegos en 6 CD's llamado LucasArts Archives Vol. III

Uno de esos discos contenía los juegos de Monkey Island y aunque los títulos incluidos en el resto de CD's eran muy apetecibles (véase: The Dig, Full Throttle, Afterlife...), no les presté ni un atisbo de atención hasta algún tiempo después; la historia de Monkey Island y su genial sentido del humor se apoderaron de mí... ¡tuve que jugar hasta acabarlo! Cuando completé The Secret Of Monkey Island me puse con Monkey Island 2 –LeChuck's Revenge– y aquí viene la gracia: en aquel tiempo yo no sabía que en ambos juegos se podía guardar la partida, así que... ¡no apagué mi ordenador hasta que los terminé del tirón!

EL TÍO JAIME DICE

«Monkey Island es un juego con total libertad para probar cualquier acción que se te pase por la cabeza». ¡Demasiado pretencioso!, pensé ante la afirmación de mi abuelo, pero precisamente esas altas expectativas fueron las que me dieron el empujón que me faltaba para probar el juego.

La copia física del abuelo no funcionaba en mi Windows 7 -Ultimate Edition-, así que tuve que buscarme la vida para hacerlo chutar. Finalmente usé el emulador ScummVM para PC y Nintendo DS. Rápidamente me di cuenta de que nunca antes unos gráficos tan pixelados me habían sumergido tanto en una aventura gráfica.

Juegos como este nos demuestran que ningún despliegue gráfico puede competir con un buen guión porque si los programadores saben cómo llevarlo a buen puerto, el usuario pasará un rato muy ameno. Muchos títulos han conseguido que esboce una sonrisa, pero no recuerdo demasiados que me hayan arrancado tantas carcajadas como Monkey Island. Por cierto, mención especial al cruel humor de mi abuelo, quien en un alarde de solidaridad inversa tampoco me informó de la posibilidad de guardar partida. ¡Cuando tenga la oportunidad le atizaré con un pollo de goma con polea en medio!





TETRIS

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

Tetris ha sido sin lugar a dudas la recreativa a la que mas he jugado a lo largo de mi vida... la verdad es que me hacía pasar ratos realmente buenos aunque tengo que haceros una confesión: ¡creo que esa máquina me perseguía!

En los recreativos que había debajo de mi casa había un Tetris, en los del centro de la ciudad otro, en el bar que había a pocos metros de mi colegio otro, pero el colmo ya fue cuando cumplí 16 años y me llevaron a un garito de música Heavy para celebrarlo. A ver si adivinas qué había en el local además de varios carteles anunciando un 3x1 en calimochos... ¡dos máquinas de Tetris juntas!

Como la recreativa me gustaba tanto y ya estaba harto de dejarme mis pagas en ella, decidí visitar una tienda de videojuegos y preguntar si había salido el Tetris para alguna consola de sobremesa, porque claro... aunque ya tenía la versión de Game Boy, lo que quería era disfrutar en mi casa con el juego de la recreativa ¡a todo color! Pues menudo chasco me llevé al comprar la versión para NES: El juego era feo y tenía un color tan apagado que me arrepentí durante años de haberlo adquirido. Lo dicho... ¡viva la máquina arcade y la estupenda versión portátil desarrollada para Game Boy!

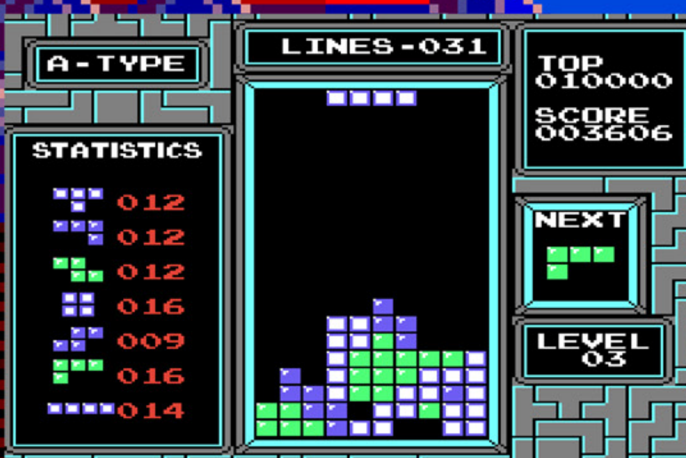
EL TÍO JAIME DICE

¡Por fin puedo decirle orgulloso a mi abuelo que esta vez ya conocía el juego que me recomendó!, claro que... ¿quién no ha jugado a este clásico? Dudo que haya una sola consola u ordenador sin su propia versión de Tetris. ¡Incluso es posible jugar a todo tipo de variantes!: en 3D, esféricas o con vista aérea como Welltris, Tetrisphere o Blockout.

Si quieres disfrutar del juego original, no te queda más remedio que echar mano de un emulador como MAME y ejecutar su correspondiente ROM, pero de todas formas, tampoco deberías perderte otras grandes versiones como la de Game Boy. Según dicen las malas lenguas, ¡la mayoría de dueños de una de estas pequeñas consolas portátiles sólo utilizó el cable link con Tetris!

Lo que más gracia me ha hecho es que la primera vez que jugué al Tetris fue en un bar de música Heavy, lo que me lleva a plantearme la lógica pregunta de si mi abuelo y yo hemos tomado calimochos en el mismo local y no nos hemos visto. Una cosa es segura: no puedes considerarte un verdadero friki del Tetris si nunca has tarareado en voz alta el "Korebéiniki", la machacona música "Type A" que acompañaba a la versión de Game Boy y que se compuso ¡hace 150 años!





NOS VEMOS EN EL PRÓXIMO NÚMERO...



Colaboran:

La Pixelera Pixel-Art Shop | El Mundo del Spectrum .com | ¡Tu tienda de Videojuegos y mucho más! emere www.emere.es | Retroinvaders | FASE BONUS

¡Cuéntanos tus recuerdos, anécdotas y experiencias!

Escríbenos un e-mail a yoteniaunjuego@gmail.com

No olvides incluir tu nombre / apellidos y población